

Pirmasis Lietuvoje leidinys kompiuterinių žaidimų mėgėjams • kaina 5 Lt

# KIBERZONA

4/98

[www.coolzone.lt/kiberzona](http://www.coolzone.lt/kiberzona)

DIE BY THE SWORD  
RESIDENT EVIL2 (SPS)

GOPE  
SHADOWMAN  
C&C:TIBERIUM SUN

UBIK

BATTLE ZONE  
MIGHT AND MAGIC 6

Žaidimų pasaulio naujienos  
Pagalbos tarnyba  
QUAKE II turnyras Lietuvoje



**Internet**  
KOMPIUTERIŲ TINKLAI

**PANZER COMMANDER**  
WORLD WAR II TANK SIMULATOR  
Now Available!  
(5/15/98)

**SOLDIERS AT WAR**  
Patch & Flow Available!  
version 1.02 Available Now!

**PANZER GENERAL II**  
version 1.02 Available Now!

**FINAL LIBERATION**  
EPIC 40000  
Now Available!

<http://www.omnitel.net>

- INTERNET paslaugos 39-iose Lietuvos miestuose;
- didžiausia paslaugų įvairovė;
- daugiau nei 9200 informacinių WWW tinklapių.

**OMNITEL**

Telekomunikacijos tinklai

## Visus KIBERZONOS numerius galima nusipirkti:

**Vilniuje**, Kompiuterių salone, Verkių g. 29, knygyne LITTERULA, Basanavičiaus g. 17;  
**Kaune**, knygyne SMALTIJA, Kęstučio g. 17,  
**Panevėžyje**, UAB BIZNIO KONTAKTAI, Smėlynės g. 18 - 3; Kompiuterių Centras, Vilniaus 5;  
**Klaipėdoje**, UAB "Megaomas", Rūtų g. 9,  
**Šiauliuose**, "Žiburio knygyne", Vilniaus 213.

Leidžia: firma "Pusė".

Vyr. redaktorius — R. Jakštas.

Direktorius — R. Serva, tel. (25) 443944.

Videokompiuteriai ir videožaidimai žaidimai:  
 Gediminas Cibas.

Autoriai:

Wir2ality, Ryg, Cyber Dragon, ir kiti žaidėjai.

Maketavo: I. Jakštienė.

Mums rašykite:

Vilnius 2014, KIBERZONA,

arba e-mail: kiberzona@post.5ci.lt

ISSN 1392 - 4915

Rankraščiai nerecenzuojami ir negrąžinami.

Už reklamos turinį redakcija neatsako.

Leidinyas pradetas leisti 1997 metų sausio mėn.

Indeksas 5189.

Spausdino UAB "Panevėžio spaustuvinė", Beržų g. 52, Panevėžys.

Užs. Nr. 1133.

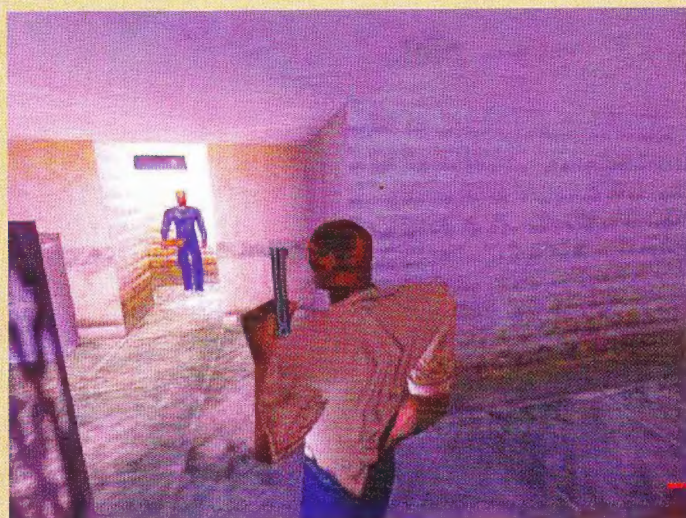
Spalvų skaidymo darbus atliko UAB "Spalvų skaidymo studija", Gedimino pr. 1, Vilnius.

Tiražas 8 000 egz.

**init**

Laisvės al. 30a, Kaunas  
 tel. 203881, 226350  
 e-mail: info@init.lt  
<http://www.init.lt>

- visos INTERNET paslaugos
- nauji ir naudoti kompiuteriai
- kompiuterių atnaujinimas
- kompiuteriniai tinklai
- mobilieji GSM ryšio telefonai





## Šiame numeryje skaitykite:

### Kas naujesnio?

Kompiuterių pasaulio ir žaidimų naujienos

### Žvilgsnis į priekį

GORE

SHADOWMAN

20 000 LEAGUES: THE ADVENTURE

KKND 2: CROSSFIRE

REQUEM: WRATH OF THE FALLEN

HERETIC II

CARNIVORES

AKOLYTE

REVENANT

GABRIEL KNIGHT III

C&C: TIBERIUM SUN

### Žaidimų aprašymai

ULTIMATE RACE PRO

G-POLICE

DIE BY THE SWORD

TEKKEN trilogija (SPS)

TEX MURPHY: OVERSEER

UBIK

EARTH 2025

RESIDENT EVIL 2 (SPS)

BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE

BATTLEZONE

MIGHT AND MAGIC 6

### Geimeriai siūlo

### Žingsnis po žingsnio

INTERSTATE'76 (pabaiga)

TOMB RAIDER 2

### QUAKE zona

Nužudyk savo Artimą (kuo daugiau kartų)...

... arba QUAKE II turnyras

QUAKE II Capture The Flag

Skelbimai, pagaalbos tarnyba, mums rašo ir dar kai kas

Ne kartą esame girdėję, kad Lietuva – tai Europos centras. Tačiau vertinant kompiuterinių žaidimų rinką, to tikrai nepasakytum. Iki šiol nė viena žaidimus gaminanti kompanija Lietuvoje neturi savo oficialaus atstovo. Tiesa, yra kelios nedidelės firmos, parduodančios originalius žaidimus. Bet mes, geimeriai, ar galime pasidžiaugti bent viena kompiuterinių žaidimų parduotuve? Gali tik pasvajoti apie kviešte kviečiančias užteiti, pilnas įvairiausių spalvotų dėžučių vitrinas. Ne vienas, klausydamas iš svečių šalių grįžusio draugo pasakojimų varvina seilę ir sapnuoja stebuklingus sapnus apie "Kompiuterinių žaidimų pasaulį", į kurį įžengus net akys raibsta: įvairiausi žaidimų kompiuteriai ir jų priedai, žaidimai, žurnalai, plakatai, žaislai... Čia pat galima ir pažaisti prisėdus prie kokio kompiuterio. Galva svaigsta nuo tokios laimės... Bet... Mums, lietuviams, ko gero, dar labai ilgai teks laukti tokios šventės. Todėl ir tenkinamės piratine produkcija ir mintyse dėkojame dėdėms piratams už galimybę žaisti patį geriausią, patį naujausią, be galo lauktą žaidimą. Ir mes, KIBERZONOS leidėjai, kartu su visais kitais laukiame atkeliaujant į Lietuvą naujausio žaidimo piratinės versijos, o ją gavę, skubame kuo greičiau įveikti žaidimą, kad galėtume apie jį parašyti. Tačiau, mes, toli gražu nemanome, kad piratavimas – labai gerai. Kaip ir visos kitos, ši "lazda" taip pat turi du galus. Laimė, jei žaidimas gerai "nulaužtas", o jei ne?.. Dar blogiau, jei tas žaidimas labai geras.

Todėl belieka tik laukti, kada pagaliau pradėsime gyventi geriau ir žaidimus gaminančios kompanijos pastebės, kad Europos centre geimeriai taip pat žaidžia.

Cyber Dragon

Kompiuteriniai  
žaidimai,  
enciklopedijos,  
užsienio kalbų  
ir kitos  
mokomosios  
programos.

Vilnius,

Vivulskio 18-22.

Tel: 262841

Faks: 262849

E-mail:

Virtualk@EUnet.lt

<http://www.virtualk.lt>



CD ROM įrašymas



"ATI Technologies Inc" vaizdo plokštės -  
**fantastiškas greitis už minimalią kainą**  
DirectX/Direct3D bei OpenGL spartinimas  
**profesionalams ir žaidėjams**

**XPRT XL**  
Rage Pro Turbo™ procesorius, 4 MB RAM  
tik 309 Lt

**XPRT@Work AGP**  
su 8 MB SGRAM  
tik 549 Lt



<http://www.labas.com/products/ati>

Mazmeninė ir didmeninė prekyba

Vilniuje: "Labas", tel. (8-22) 612246, 222753, el.paštas: [mail@labas.com](mailto:mail@labas.com)  
Kaune: SKS, tel. (8-27) 323201, el.paštas: [info@sk.sball.net](mailto:info@sk.sball.net)



Daugelio laukiamą žaidimą DUNE 2000 kompanija "Westwood Studios" pristatys garsioje "Electronic Entertainment Expo" parodoje. Jį numatoma išleisti liepos mėnesį.

Pasaulinė žaidimų gamintojų visoms platformoms paroda "E3Expo" (Electronic Entertainment Expo) užėmė 534000 kvadratinį pėdų plotą. Tai galima palyginti su 35 futbolo laukais. 440 dalyvių pristatė daugiau nei 1600 žaidimų bei mokymo programų.

"Monolith" (BLOOD) kompanija savo naujai sukurtą grafinį variklį "Direct Engine" pervardino į "LithTech Engine". Jis bus panaudotas žaidimuose BLOOD 2: THE CHOSEN ir RIOT.

"Red Orb Entertainment" oficialiai pareiškė apie "Broderbund Software" projektą PRINCE OF PERSIA 3D. Kaip matome, nuo savo pirmtako jis skirsis įdiegtomis 3D scenomis su statine kabančia kamera. Numatoma išleidimo data: 1999 m. pradžia.

Naujas projektas CAVEMAN JOE, gaminamas "Tyke Studios" vyrų, atrodo kaip WARCRAFT, MARBLE OF MADNESS ir MYTH mišinys. Bus 3Dfx ir Direct 3D "native" palaikymas. 24 misijos plius naujų misijų parsisiuntimas iš jų puslapio.

Korporacijai "Aztech New Media" suteikta teisė išleisti pirmą *add-on* STARCRAFT žaidimui. Jis pramintas INSURRECTION.

"Virgin Interactive" ruošiasi šių metų pabaigoje išleisti DUEL: THE MAGE WARS – *action/strategy* žanro žaidimą, kur jums teks žaisti magą pradinuką ir... pliekti visus priešus ta savąja magija.

Lentynose jau pasirodė HEXEN 2 pridėtinis priedas PORTAL OF PRAEVUS. Jame yra naujų lygių, ginklų ir t.t.

"Interplay Productions" viešai paskelbė apie savo naują projektą – STARTREK: KLINGON ACADEMY, kosminių mūšių simulatorių. Jie giriasi puikia žaidimo grafika, naujoviškais galaktikos ginklais ir dideliais plotais. Pagrindinis veikėjas generolo Čango vadovaujamas kadetas. Kuriam "Windows 95" ir "PlayStation" terpėms.

Garsi audio plokščių gamintoja "Creative Labs" pristatė du naujus

produktus iš PCI audio plokščių srities. Tai "Sound Blaster PCI 64" ir "Creative Ensoniq Audio PCI", kainuojantys atitinkamai 99,99 ir 49,99 dolerius. PCI 64 plokštę jau galima įsigyti, o "Ensoniq" pasirodys birželio pradžioje. Padidintas našumas bei atmintis semplams, galimybė mikšiuoti ir pozicionuoti 3D audio, *full duplex*, DOS ir Windows terpėms tvarkyklės. Visa tai labai vilioja įsigyti šiuos komplektus šiuolaikiniais žaidimams ir garso apdorojimui.

"Accolade" pareiškė, kad gerokai išsiplėtė 1997 metais TEST DRIVE 4 ir TEST DRIVE: OFF ROAD dėka. Naujais metais išleis virš 12 žaidimų. Į šiuos planus įeina ir ketvirtosios serijos kūrimas įžymiajam STAR CONTROL, dar vadinamam STARCON. Pagyvensim – pamatysim.

"Activision" paskelbė, kad greitai laiku pasirodys du veiksmo žaidimai skirti "Nintendo 64" kompiuteriui. Pirmasis iš jų NIGHTMARE CREATURES sulaukė didelio pasisekimo ir tarp "Sony PlayStation", ir tarp PC savininkų. Antrojo žaidimo, QUAKE 2, manau pristatyti nereikia. Atsižvelgiant į tai, kad "N64" nelabai tepasisekė su pirmuoju QUAKE, nežinia ko galima tikėtis šįkart.

Šių metų lapkričio mėn. kompanija "Eidos" ruošiasi išleisti TOMB RAIDER III, o 1999 metais TOMB RAIDER IV.

Šią informaciją pateikė kompanijos vadovas Ianas Livingstone.

Atrodo, kad kompanija "Core" ruošiasi ilsėtis ant laurų ir jau planuoja kurti FIGHTING FORCE tęsinį. Žaidimas bus panašus į pirmąją dalį – jame bus tie patys keturi herojai, bet kita vertus žaidimo kovinis variklis bus daug labiau išvystytas.

Naujasis kovinis variklis leis veikėjams kautis daug sudėtingesnėmis sąlygomis – pavyzdžiui ant mašinų stogų, arba lipant laiptais. Taip pat šį kartą galima bus smogti į konkrečias priešininko kūno dalis (į kokias kompanija kol kas dar nepraneša).

Tęsinio išleidimo data kol kas dar nežinoma.

Be to, "Core" kūrėjai nėra tikri, kad visus patobulinimus bus galima įgyvendinti perdirbant žaidimą "Sony PlayStatio" sistemai. Šiuo metu vyksta testavimas mėginant nuspręsti, ar žaidimas bus skirtas "PlayStation", ar "PlayStation 2" kompiuteriui.

Geriausias 1994 metų arkadinis

žaidimas pagaliau sulaukė tęsinio ir JAZZ JACKRABBIT bus vėl su mumis. Šį kartą turėsime padėti Jazzui ir jo pašėlusiam broliukui Spazui nugalėti blogąjį vėžlį Devaną Skellą, kuris ruošiasi nukeliauti į praeitį ir pakeisti istorijos eigą.

Teigiama, kad tokio veiksmo žaidimo, skirto PC dar nebuvo: aukšta rezoliucija (640x480) grafika 16 bitų spalvos, aukščiausios kokybės muzika ir garso efektai.

Pirmą kartą platforminiame žaidime yra toks platus pasirinkimas norint žaisti keliese: žaidimas "Internete", per LAN'ą arba iki 4 žaidėjų tuo pat metu žaidžiant vienu kompiuteriu. "Internete" arba per LAN'ą gali žaisti iki 32 žmonių.

Kompanija "Interplay" paskelbė, kadkitas jų sukurtas žaidimas vadinsis STAR TREK: STARFLEET COMMAND, bus pirmasis realaus laiko strateginis žaidimas, kurio veiksmas vyks STAR TREK pasaulyje.

Žaidėjas galės pasirinkti kurios rasės (federation, klingons, romulans) kosminiam laivynui norėtų vadovauti.

Planuojama, kad tai bus STARFLEET ACADEMY tęsinys, kuriame baigęs akademią žaidėjas bus pasiruošęs vadovauti kosminiam laivynui.

Žaidimas bus pritaikytas Windows'95 ir turėtų pasirodyti iki kalėdų.

"Red Orb" anonsavo THE JOURNEYMAN 3: LEGASY OF TIME DVD versiją. Ją nusipirkti galima bus šių metų vasaros pabaigoje. Kūrėjai žada, kad garso ir animacijos kokybė bus kur kas aukštesnė. Kietame diske žaidimas užims daugiau nei 4 GB. Likusią vietą užims vaizdo intarpai MPEG 2 formatu, kurie truks daugiau nei 30 min.

"Midway" anonsavo RUSH 2: EXTREME RACING USA. Žaidime atsiras 12 naujų trekų, tarp kurių bus Manhattan, Seattle, Vegas, Los Angeles, Hawaii, Alcatraz. Be to, atsiras 8 naujos mašinos. Tai padidins tikroviškumo išpūdį. Žaidimas pasirodys metų pabaigoje.

Kompanijoje "Nihilistic Software" atsirado du nauji darbuotojai – Anthony Chiangas, kuris anksčiau dirbo "Lucas Arts" ir padėjo kurti JEDI KNIGHT, ir Maartenas Kraaijvanger iš "Cyclones Studios", kuris dalyvavo kuriant REQUEM: WRATH OF FALLEN.



## GORE

3D veiksmo

4D Rulers Software

P166, 32 MB RAM, Win 95

Taip jau išėjo, kad mažos ir niekam iki šiol nežinomos kompanijos kuria kažką nauja ir neįprasta. Taip atsitiko su "Id Software", su "Core", TOMB RAIDER kūrėjais.

Ir štai dar viena mažai žinoma kompanija su labai rėksmingu pavadinimu "4D Rulers Software" paskelbė, kad kuria tobuliausią trimatį žaidimą. Maža to, kompanija įsikūrė pusiau apgriuvusiame pastate Nebraskos valstijos pakraštyje, nedideliame Beatris miestelyje. Pasakysime daugiau – ji nėra x kartų atstovai, nes kūrėjams jau seniai per 35-40 metų. "4D Rulers Software" branduolį sudaro trys broliai. Be to, nepaisant garbaus jų amžiaus, ši kompanija gana jauna ir buvo įkurta 1996 metais.

Tačiau mes kalbama ne apie kūrėjus. Pakalbėkime apie žaidimą.

Siužetinė linija kiek banali ir paprasta. XXI amžiaus visi natūralūs ištekčiai išnaudoti, o pasaulį valdo pagrindinis nusikaltėlių bosas. Tačiau tik iki tol, kol UMC (*United Marine Corp*) nepastebi ore galingos energetinės medžiagos, kuri leis sustabdyti visus energetinių išteklių besaikį naudojimą ir sukurti naujas technologijas (keliones laike ir persikėlimą į kitas erdves). Tačiau pagrindiniam bosui tai labai nepatinka, todėl jis pavagia slaptąją technologiją ir atidaro tunelį į kitą, tarpplanetinį pasaulį, iš kurio atkeliavo nepaprastos, grėsmingos gyvybės formos. Taip prasideda trečiasis pasaulinis karas tarp boso, atėjų ir UMC. Tačiau Svetimi, pasirodo, esą už visus protingesni. Jie pagrobia tarperdvinius įrenginius ir keliauja į praeitį, kad galėtų užgrobti ir pavergti Žemę nuo seniausio istorijos periodo – viduramžių.

Būdamas eiliniu pėstininku, turėsite perimti vienos mašinos kontrolę ir keliauti į praeitį. Ten įvyks pirmasis susirėmimas su Svetimais. Paskui grįšite atgal ir nugalėsite nusikaltėlių pasaulio Bosus, kurie panaudojo genų technologiją, tarperdvinius teleporterius ir virto ypatingais sutvėrimais. Be to, nepamirškite mutantų armijos. Jie nepanašūs vienas į kitą ir sunaikinti bus labai sunku, nes, iš esmės, šie padarai prilygsta pusdieviams (iš išorės jie beveik nepanašūs į žmones). Nugalėję šias pabaisas keliausite į

pagrindinę laivą-bazę. Tačiau iki pergalės dar toli, nes turėsite įvykdyti pačią pavojingiausią misiją. Ją vykdydami galėsite keliauti į kitus pasaulius ir sunaikinti priešus jų gimtojoje planetoje.

Atlikdami misijas, vis daugiau ir daugiau sužinosite apie "ore" (daugiau žinomo kaip Core) atsiradimą.

Visuose trijuose epizoduose sutiksite labai daug pabaisų. Kiekviena pabaisa yra unikali ir labai savitos elgsenos. Tos pačios klasės bjaurybės skirtingose situacijose elgiasi kitaip. Jei viena kovos kartu su savo kapitonu, ji labai tiksliai vykdyt visus vado nurodymus. Tačiau, jei pabaisa mėgins pabėgti, kapitonas ją nušaus. Be to, visos jos puikiai žino savo sveikatos būklę ir mirti visiškai nenori, todėl sužeista pabaisa stengsis kuo greičiau susirasti vaistinėle.

Iš kitų žaidimas skirsis aplinkos interaktyvumu: jei matote sraigtasparnį, galėsite juo paskraidyti. Be to sraigtas suksis iš tikrųjų. Jei pasibaigs visi ginklai, vietoj menko pistoleto su nesi- baigiančiais ginklais, turėsite rankas ir kojas, nes pagrindinis herojus puikiai išmano Rytų kovos menus. Be to, smūgių tiek daug, kad žaidimą drąsiai galima pavadinti trimačiu koviniu žaidimu (kaip MORTAL KOMBAT). Tiksliau smūgiu galėsite išmušti iš priešo rankos ginklą arba sulaužyti jam sprandą.

Žaidimo atmosfera tokia tikroviška, kad kaudamasis su priešu, sveriančiu kelias tonas, tik nusimušite rankas ir kojas, nes jo masė kelis kartus didesnė nei jūsų.

Be to, galėsite pabaisoms nutraukti galūnes. Jų sveikatos būklė atsispindės išvaizdoje ir elgesyje. Nusilpusi lėčiau judės ir bus labiau pažeidžiama.

Taip pat autoriai žada pabaisų pasivertimą į ką nors kitą. Nedidelis simpatiškas medelis gali virsti siaubingu monstru, kuriam sunaikinti prireiks kelių šimtų šovinių.

Žaidėjas turės kelis įprastus ginklus: raketsvaidį, kulkosvaidį, šautuvą. Kitų ginklų kompanija kol kas dar nenori minėti. Žaidimui tiks visų tipų trimačiai greitintuvai.

Kūrėjai žada, kad per tinklą žaidimą galės žaisti iki 32 žaidėjų. Jie teigia, kad patogus interfeisas taps pačiu patogiausiu visoje 3D veiksmo žaidimų istorijoje.

Kas žino, gal vyrukai iš nedidelio Beatris miestelio ištis sukels didžiąją revoliuciją?!

## Žaidimo ypatumai

- Veiksmų įvairovė.
- Realus laiko apšvietimas, dinamiški šešėliai, irstantys personažų modeliai, esamajame laike besikeičiantis paviršius, dinamiški šviesos šaltiniai, kurie dieną keičia naktimi.
- Herojus sudarytas iš milžiniško kiekio poligonų.
- Vanduo permatomas, o kylant temperatūrai oras pradeda judėti.
- Labai sužeisto herojaus reakcija sulėtėja.
- Tinka visų tipų 3D greitintuvai.
- Kolektyvinis žaidimas iki 32 žaidėjų. Galima žaisti per tinklą ir "Internete".

Žaidimą numatoma išleisti 1998 metų pabaigoje.





# SHADOW MAN

**3D action**
*Iguana/Acclaim*
**P166, 16 MB RAM, 3D greitintuvas, Win 95**


Vakaruose labai paplito žaidimai, sukurti komiksų arba vaikiškų knygelių pagrindu. Po TUROK pasirodymo kompanijos "Iguana" žaidimas SHADOW MAN tęsia šias tradicijas.

SHADOW MAN pasaulis niūresnis ir žiauresnis nei TUROK. Žaidimo pasaulis padalintas į dvi dalis: gyvųjų pasaulį (Liveside) ir mirusiųjų pasaulį (Deadside).

Gyvųjų pasaulis pilnas paprastų žmonių su jiems įprastomis problemomis. Čia siaučia samdomi žudikai, kurių iš pirmo žvilgsnio net nepastebėsite. Mirusiųjų pasaulis egzistuoja šalia gyvųjų pasaulio, susilieja su juo ir tampa neatsiejama jo dalimi. Nužudytieji gyvųjų pasaulyje pas mirusiųsiuosius virsta siaubingais sutvėrimais. Čia kiekvienas akmuo sienoje dvelkia pražudyta siela, o supuvusia žeme teka kraujo upės. Sutvėrimai graužia vienas kitą, o kažkas be galo tamsus ir senas kaip tie du pasauliai stebi šią beprotybę. Žaidime jums teks būti labai keistu personažu vardu Maiklas Le Rojus.

Šis linksmas vaikinys vienu metu gali būti ir viename ir kitame pasaulyje. Be to, mirusiųjų pasaulyje jis įgauna neapsakomą jėgą ir ypatingus sugebėjimus, o gyvųjų pasaulyje jis paprastas profesorius, dirbantis vyriausybės slaptose pajėgose ir galintis už nemenką atlyginimą užmušti žmogų.

Beje, mirusiųjų pasaulyje Maiklas mėgina pribaigti tuos, kuriuos nužudė anksčiau. Be viso kito, veiksmo metu, jį kovoja su kriminaliniais autoritetais

dėl viešpatavimo mirusiųjų, o tuo pačiu, ir gyvųjų, pasaulyje. Pasielkdamas voodoo magiją, Jūsų herojus galės savo būsimą auką žudyti lėtai ir tikslingai, raudamas jai vieną po kitos kūno dalis ir mėgautis kraujo fontanais.

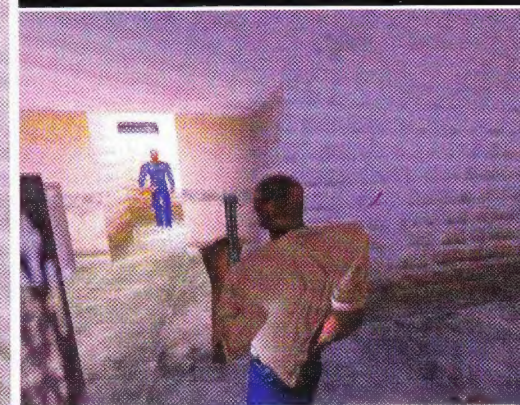
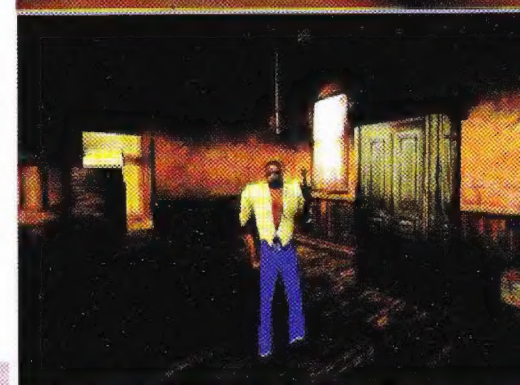
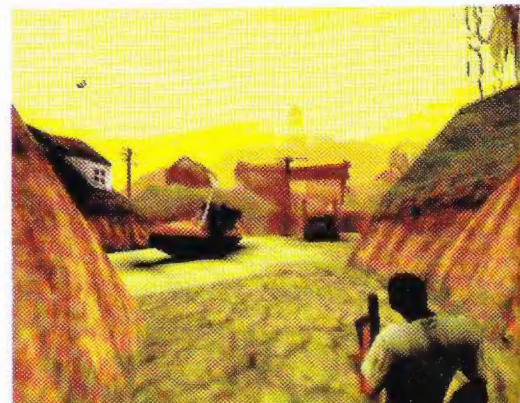
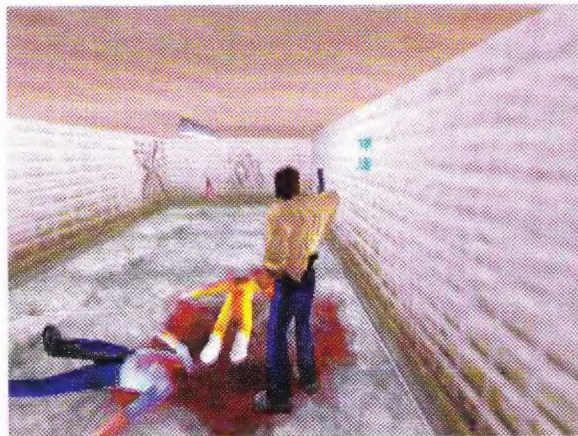
Žaidėjas galės valdyti savo mėgiamą herojų kaip tik norės. Galėsite bėgti, šokinėti, pritūpti, plaukti, ropštis aukštyn ir net skristi.

Kiekvienos rūšies ginklas turės nepakartojamą veiksmo efektą (tiek matomą, tiek psichologinį). Be to, abiejuose pasauliuose ginklai veiks skirtingai. Mirusiųjų pasaulyje ginklas bus kur kas grėsmingesnis ir galingesnis. Be to, galėsite sujungti kelias magiškas jėgas į vieną. Taip sukursite ypatingo naikinimo efektą. Na, o šaudymas abiem rankomis suteiks tikrą malonumą.

SHADOW MAN pasaulis labai jaudrus: horizonte skraido paukščiai, urveliuose slepiasi graužikai, ant žemės krenta tuščios gilzės, o naktiniai drugeliai skrenda į šviesą ir sukasi virš pagrindinio herojaus galvos. Kadangi žaidimas kuriamas specialiai PC, tai grafika ir variklio galimybės tiesiog stulbina.

### Žaidimo ypatumai:

- Du vienas į kitą nepanašūs pasauliai.
- Vykstančio vaizdo tikroviškumas.
- 16 bitų spalvos ir herojus sudarytas iš kelių tūkstančių poligonų.
- Dvi dešimtys ginklų ir galimybė kelti jų energetinį lygį.
- Puiki CD muzika, kuri leis pasinerti į žaidimo atmosferą.





Išskirtinis šio žaidimo ypatumas – vaizdas per visą ekraną. Iki šiol tokio vaizdo žaidimai (*full motion video*) būdavo priešpastatomi įprastiems. Visai neseniai, kai pasirodė CD-ROM, kūrėjai kasėsi pakaušius ir negalėjo išvaizduoti, kuo galima būtų pripildyti visą kompaktinį diską. Idėja, šovusi į jų kasomas galvas panaudoti paverstą skaitmenimis vaizdą, anuomet galbūt buvo tikrai revoliucinė. Tačiau niekas nepagalvojo apie tai, kaip stipriai tokio vaizdo panaudojimas apribos žaidimo scenarijų. Dėl primityvios įrangos ir programų technologijų vaizdas negalėjo būti pakeistas, vieną kartą pavertus jį bitais ir baitais. Žaidimai buvo smarkiai apkarpyti iki dialogų ir vienos siužetinės linijos žiovilį keliančios vaizdų eilės. O žaidėjai pasmerkti pasyviai stebėti prastų aktorių vaidybą, klausytis blankių dialogų ir laukti, kada gi visa tai pasibaigs.

Jeigu pastarieji metai mus ko nors išmokė, tai tik to, jog niekas neliaka nepakitęs. Apribojimai, kuriuos sąlygojo netobula įranga ir programos, savo ruožtu surišę rankas žaidimų kūrėjams, nesulaikomai traukiasi, stumiami vis naujų, pažangesnių technologijų. Viena iš tokių nuotykinius žaidimus padarys dar tikroviškesniais ir pakeis jūsų požiūrį į tai, ką gali pilnaekranis vaizdas. Jos pavadinimas "Video Reality" ir ją sukūrė firma "SouthPeak Interactive's Video Reality Studio" – viena iš programų kūrėjo giganto "SAS" padalinių. Trumpiau sakant, "Video Reality" ima vaizdą, kombinuoja jį su vaizdo objektais ir sukuria tikrovišką trimatę nuotykių žaidimo erdvę, leidžiančią visišką judėjimo laisvę.

Kokios reikšmės tai turi žaidimams ir žmonėms, kurie juos žaidžia? Žaidėjas išsitraukia į precedento neturintį tikroviškai atrodantį be galo detaliizuotą pasaulį, kur kiekvieną daiktą galima apžiūrėti iš visų pusių. Nebėra "užšaldytų" paveikslėlių, matomų iš vieno fiksuoto taško; vietoj jų sukurta technologija, leidžianti visą laiką keisti matymo tašką. Betas Hajus, žaidimo 20 000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES (antrajame buvo pritaikyta ši technologija) prodiuseris, aiškina, kaip "Video Reality" galima palyginti su populiariu žaidimų varikliu "render-on-the-fly", paprastai naudojamu vaidybiniuose veiksmo žaidimuose.

"Žaidimo variklis sceną turi nupiešti 20 arba daugiau kadrų per sekundę. Variklis sukuria vaizdą remdamasis kompiuterio modeliu ir turi suspėti atlikti skaičiavimus per vieną dvidešimtąją sekundės. Tai apriboja vaizdo tikroviškumą ir detalumą.

# 20 000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES

Southpeak Interactive

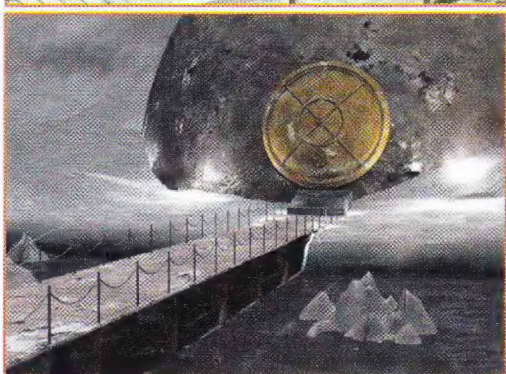
adventure

P90, 16 MB, WIN 95

"Video Reality" sukuria vaizdą sujungęs vieną ar daugiau iš anksto įrašytų kadrų ir ten, kur reikia, dar pridėda trimačių objektų. Mūsų iš anksto įrašyti vaizdai gali būti realių vietų paveikslai arba kompiuterio sukurti modeliai. Pastaruoju atveju kiekvieno kadro užpildymas gali trukti iki šešių valandų ir leidžia atkurti kur kas daugiau detalių bei daro paveikslą daug įdomesnę už tą, kuris suformuojamas per vieną dvidešimtąją sekundės realiojo laiko režimu.

Kitais žodžiais tariant, jūs galite manipuluoti jau užfiksuotais vaizdais. Be to, niekas neliaka statiškas, kiekvienas kadras žaidimuose su "Video Reality" sudarytas taip, kad žaidėjui galima būtų parodyti, kur jis yra, kaip jis atrodo ir kaip sąveikauja su aplinka". Praeity video panaudojimas buvo grindžiamas būtinybe žaidimo vaizdus padaryti sodresnius, su daugiau detalių – juk to labai sunku pasiekti naudojant pikselius ir daugiaakampius. "Video Reality" stumtelėjo technologiją žingsniu į priekį ir leido žaidėjams sąveikauti su vaizdais, judėti juose ir valdyti.

Išleidimo data: 1999 m. IV ketvirtis





# KKnD2: CROSSFIRE

P133, 16 MB, WIN 95



Na, pirmasis KKnD buvo kiek juokingas. Kai kurie net manė, jog tai iššūkis tokiems monstrams kaip WAR-CRAFT ir C&C, tačiau buvo labai daug šio žaidimo analogų, o KKnD nepateikė nieko nauja. Vėliau išleista KKnD EXTREME antroji serija buvo kiek pagerinta ir turėjo keletą papildomų misijų. KKnD2: CROSSFIRE deda visas pastangas, kad žengtu koja kojon su laiku ir greitėjančiu realiojo laiko tempu. Akivaizdu, kad jo kūrėjams įtakos turėjo tokie žaidimai kaip TOTAL ANNIHILATION ir DARK REIGN.

Veiksmas CROSSFIRE vyksta praėjus 40 metų po Žmonių ir mutantų karo. Dabar jų palikuonys. Naujieji mutantai ir Naujieji žmonės (na, tiesiog kaip naujieji rusai, naujieji lietuviai ir t.t.) vėl susikimba – kyla karas. Daug ginklų bus iš pirmosios dalies, tačiau rasite ir naujų. Atsirado ir trečioji šalis – žemės ūkio robotai (jų nedaug – vos 9), kurie puldinėja kiekvieną, einantį pro šalį, o laisvu nuo karo laiku aria laukus.

Šių trijų frakcijų kova tęsis 45 misijas – po 15 kiekvienos šalies. *Multiplayer* režimu galės žaisti iki 8 žmonių (per tinklą arba "Internete"). Numatyta karštųjų klavišų redakcija – jais galima bus naudotis ir kitose misijose.

Žaidimas buvo papildytas naujais oro jūnais, žemės ir vandens įrengimais, kuriuos galima modernizuoti kaip ir pirmojoje dalyje. Oro transportu galima gabenti įvairius krovinius, neviršijant leistino svorio. Kovos laukas kiek perdarytas ir dabar čia yra daug RPG žaidimo elementų. Pavyzdžiui, jūs negalite matyti įrengimų, kurie yra uolės viršūnėje. Be to, galite griauti uolas ir kitus jums trukdantįs dalykus. Galite turėti bazę saloje, su žemynu sujungtoje daugybėtilių. Jei tiltai bus sugriauti, nebegalesite laisvai judėti, tačiau, kita vertus, priešas negalės užpulti jūsų iš nugaros.

Vertinant grafiką, reikia pasakyti, kad žaidimas atrodo visiškai kitaip, o tai džiugina, nes ji tobulesnė. Pagrėto ryškumas,

kai kurių detalių vaizdai. Praturtintas kraštovaizdis. Pagreitintas pats žaidimas. Žodžiu, su grafika buvo kaip reikiant padirbėta.

Žaidime rasite praktiškai visus statinius, kurie buvo pirmojoje dalyje, be to, dar bus keletas naujų ir išties vertingų sienos statyba, vejo mašinos, saulės baterija – būsite nepriklausomi nuo naftos tiekimo.

Be abejo, šis žaidimas negali stipriai konkuruoti su TOTAL ANNIHILATION arba DARK REIGN, tačiau ganėtinai patrauklus ir vertas dėmesio.

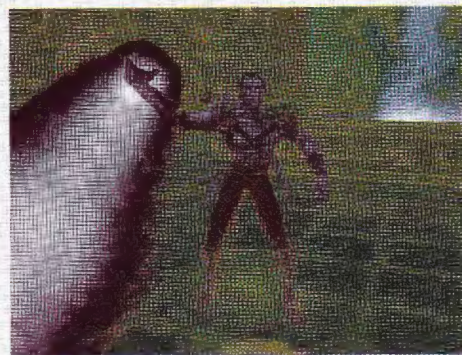
## Žaidimo ypatumai:

- Atsirado trečioji šalis (9 žemės ūkio robotai).
- Multiplayer režimas 8 žaidėjams.
- Nauji oro bei žemės ir vandens kariniai įrenginiai.
- Pagerintas žaidimo valdymas ir greitis.



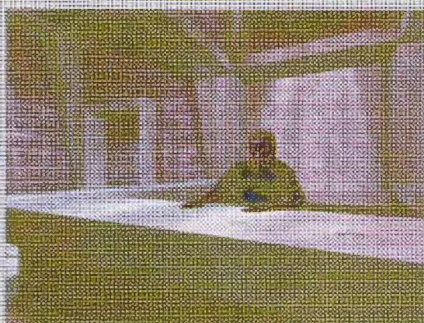
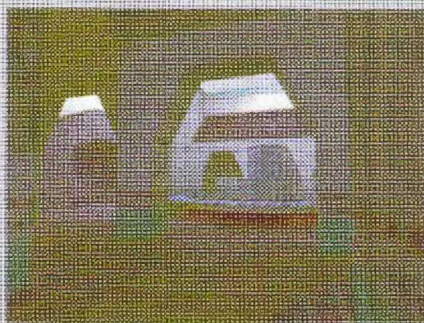
Amžina kova tarp blogio ir gėrio, dangaus ir pragaro. Tai pavaizduoti bandys "Cyclone Studios" šiame 3D action žaidime. Nesantiems Biblijos žinovais pabandyti papasakoti apie Torą iš Gomoros. Rojaus pilietinis karas (dar žinomas kaip "Lūžimas") padalino Visatą į dvi puses: Išrinktuosius ir Kritusius. Kas laimėjo ir taip aišku. Bet Beizeubas ir Kritusieji pabandys sujungti pajėgas, užgrobti Žemę ir taip užbaigti Dievo eksperimentus su žmonėmis. Ir jiems visai gerai sekėsi. Šiam bandymui pakenkti Dievo pajėgos pasiunčia jus, angelą Malachajų.

Taip, taip. Vėl tas pats žaidimų tipas – "užmušk ar būk užmuštas". Bet su originaliomis naujovėmis. Vienoje mistijoje jums teks jūsų prieš tai išlaisvintą belaisvį nugabenti į nurodytą vietą, ant kupros. Judėsite lėčiau, sulinkę, nesiseks pašokti. Šnekesitės su kitais personažais ir tiesiog dalyvausite Žemės kare su blogiu. O ne QUAKE pasaulyje, kur vieni priešai. Kariu būs ir iš blogio ir iš gėrio puses. Geriečiai jūsų nelies, tik žiūres, kad neskniaustumėte nekaltų gyventojų (juk jūs geras angelas, argi ne?). Būdamas Dievo pasiuntuoju, turite ir jo duotų galių – panašių kaip JEDI



Mes, žaidimų vartotojai, labai mėgstame staigmenas, tačiau jos tampa labai retos, nes informacijos kanalai tampa vis tobulesni ir greitesni. Stebuklingajame Internetė paprastai sužinome daug dalykų apie žaidimą, kuris dar nė nepasirodė, – mat ten sklendo įvairiausių gandų, kurių gali rasti bylose su plėtinio "plan", "voratinklio" puslapiuose bei naujiųjų grupėse. Neseniai pasirodė HERETIC žaidimo tęsinio, pavadinto HERETIC II, apžvalga. Jo pavadinimas dar ne galutinis ir gali pasikeisti. Žinoma, žaidimas buvo svarstomas diskusijų languose. Serveris praktiškai iškart tapo perkrautas susirūpinusių dėl žaidimo pavadinimo ir tipo žaidėjų. Be to, žaidime nėra *multiplayer* režimo. Kai projekto administratoriaus paklausė, kodėl atsirado trečio





# Requiem: Wrath of the Fallen

Cyclone Studios

3D veiksma žaidimas

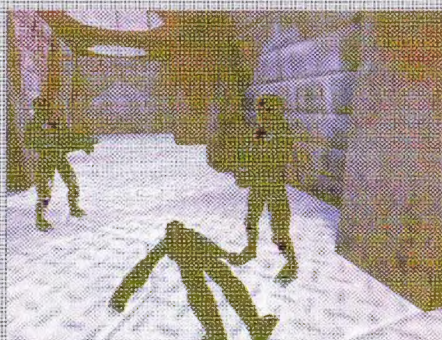
P166, 32 MB RAM

**KNIGHT.** Galite persikelti į užmuštojo kūną ir, pvz., prasmukti į uždrausta zoną. Arba užvinti priešui kraują. O apie standartinius (ypatingas greitis, nematomumas, skraidymas, apsauga) ir nešeku.

Keli žodžiai apie grafiką bei reikalavimus. Žaidimas kuriamas jau du metus, bet stengiasi buvo rasti naujų idėjų, tad grafika patyrusio žaidėjo nesužavės, palyginus su QUAKE2. Žaidimui įspūdi leis padaryti akceleratoriai iš "PowerVR" bei "Renderon Verite" šeimos. Minimalūs reikalavimai yra, bet automai labai prašo negedinti įspūdžio apie žaidimą ir žaisti kaip minimum 166 MHz "Pentium" kompiuteriu su 32 MB RAM. Geriau jau

"Cyclone Studios" išleisti jį iki š.m. rugsejo pabaigos, nes vėliau jis jau gali daugelio action / adventure žanro žaidėjų ir nesužavėti.

Išleidimo laikas: 1998 m. rugsejis



## HERETIC II

3D veiksmo žaidimas

P133, 16 MB, WINDOWS 95

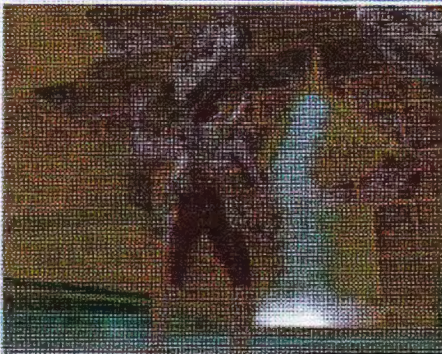
žmogaus perspektyva, šis atsakė: "Mes norime suformuoti vieną žaidėją ir pagrindinis žaidime yra Corvusas. Corvusas – elfas iš pirmosios dalies, kuris sugriovė "Sparil" ir dėl to buvo išvartytas iš savo tėvynės, kai mirštant Nemezidė jį prakeikė. Pagaliau grįžęs namo, jis rado savo žemę ir žmones, nukankintus magijos. Žodžiu, žaidimo pagrindas – Corvuso kova su visokiausių padarų legionais. Elfas turi juos sunaikinti ir surasti pagrindinį priešą".

Žaidimas labai panašus į HEXEN, išleista 1994-aisiais. Abiejuose pagrindinis tikslas – sunaikinti priešus. HERETIC II autoriai dar sukūrė daugybę naujų pasaulių ir kultūrų. "Trečiojo žmogaus" perspektyva teikia įdomios papildomos dinamikos – skirtingai nei blankus pirmosios dalies herojus. Visus šiuos pakeitimus žaidėjai

pastebės, pavyzdžiui, kai Corvusas belsis į karštą šachtą – jo kūnas degs ir trauksis, – arba kai jis stovės prie pilies vartų, kur lindės pragaro išperos. Taip pat neliks nepastebėta ir tai, kad Corvusas kur kas dinamiškiau juda. Be to, kova bus labai sunki ir reikės būti itin vikiam. Žaidime sutiksime galybę pabaisų, kurias reikės nudobti. Kita vertus, rasis ir gausybė ginklų, galėsiančių smarkiai pakenkti visoms toms išgamoms. Žaidimo tempas kur kas greitesnis nei pirmosios dalies.

Garsas puikus. Apmaudu, kad nebus *multiplayer* režimo, nes tai susiję su "trečiojo žmogaus" atsiradimu. Kūrėjai pažadėjo ką nors padaryti, kad atsirastų galimybė žaisti Internetu.

Pripratusiems prie nuostabių, stilingų su daugybe detalių fantastiškų vaizdų, turės nusivilti, nes grafika čia pusėtina.



Žaidimo ypatumai:

- \* Trečias žmogus.
- \* QUAKE II technologija.
- \* Nėra *multiplayer* režimo.
- \* Idomi animacija.
- \* *Free-look* kamera.

Išleidimo data: 1998 m. IV ketvirtis



# CARNIVORES

**3D action**
*ActionForms*

**Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 3D greitintuvas,  
garso plokštė**

Ukrainiečių komanda "Action Forms", išleidusi CHASM, regis, nusprendė nesustoti, ir dabar kuria naują 3D veiksmo žanro žaidimą CARNIVORES, kas išvertus reiškia "plėšrieji". CARNIVORES idėja tokia: nors esate apsiginklavę iki dantų ir apsišarvavę nuo galvos iki kojų, jūs negalite kontroliuoti teritorijos. Vargais negalais sėkmingoje medžioklėje nudobta auką iš jūsų gali atimti, kartu su gyvybe. Taigi, jeigu įžengėte į "plėšriųjų" pasaulį, vadinasi, turite gerbti jų taisykles – kad išgyventumėte. Kitaip tariant, su kuo sutapsi – tuo ir pats tapsi.

2167-iejį. Žmonija pagaliau išskrido į kosmosą ir pradėjo po truputį tyrinėti ir kolonizuoti Visatą. O būtent šiais metais buvo atrasta planeta, kurios kodinis pavadinimas "FMM-UV-32". Ji šiek tiek mažesnę už Žemę, tačiau jos atmosfera ir paviršius labai panašūs. Planeta atrodė 50 milijonų metų jaunesnė už Žemę, o jos šeimnininkai – priešistoriniai ropliai.

Planetai nuodugniau ištirti buvo pastatyta orbitinė tyrimų stotis, kurios užduotis – reguliuoti dinosaurų skaičių. Ir vos tik mokslininkai atrado tam būdą, viena medžiotojų kompanija įkūrė savo atstovybę šioje bazėje ir pasiskelbė galinti suteikti unikalią šansą tapti dinosaurų medžiotojais.

Jūs, šios kompanijos klientas, jau gavote leidimą šaudyti dinosauros. Be medžioklės instrukcijos, dar gaunate šautuvą ir rekomenduotiną tokiam

žygiui amuniciją. Kompanija turi keltą vietų, į kurias patekti galima tik įgijus šios tokios patirties. Žaidimo pradžioje jums suteikiamas "pradedančiojo" rangas, o tai reiškia, kad negalite naudotis galingesniais ginklais. Vadinasi, – ir medžioti didesnius gyvūnus. Žinoma, medžiodami įgysite daugiau patirties, už tai gausite aukštesnį rangą. Tada galėsite patekti į vis sudėtingesnes teritorijas, turėsite tobulesnį ginklą. Be to, galėsite pamedžioti per tinklą arba "Internete" su savo draugeliais.

Visas aplinkinis pasaulis bus sudarytas iš trimačių modelių su tikroviškomis tekstūromis, sukurtomis "High Color". Akį džiugins medžiai, akmenys ir t.t.

Na, o dinosaurai, – be abejo, jie bus labai pavojingi ir stengsis jus užmušti. Žaidimo autoriai žada, kad žvėrys bus protingi: mokės slapstyti ir sekti, laukdami patogios akimirkos pulti. Kai kurie padarai iš pažiūros labai taikūs tik tol, kol jūs netyčia (arba tyčia) juos sužeisite. Tada jau pasisaugokite: jie akimirksniu taps agresyvūs, o kartais net mirtinai pavojingi.

Žodžiu, visų rūšių dinosaurai turės unikalių bruožų ir elgesio ypatumų. Stebėdami ir tyrinėdami juos įgysite patirties.

Žaidimo ypatumai:

\* "HighColor" grafika (paviršių ir modelių tekstūra).

- \* Platus videorežimų pasirinkimas.
- \* Pritaikymas 3D greitintuvams.
- \* Dideli medžioklės plotai.
- \* Skirtingos oro sąlygos.
- \* Tikroviškas visų gyvūnų elgesys.
- \* Geros kokybės garsas (16 bitų, 22 KHz).
- \* Žaidimas "Internete" arba per tinklą (TCP/IP).

Išleidimo data: 1998-ųjų Kalėdos



**Kabelinių tinklų projektavimas  
ir įrengimas**



**Reklamos gamyba ir  
transliavimas KTV "Parabolė  
tinklais"**



**Maketavimas**



**Video montažo, kompiuterinės  
grafikos darbai**



**Parabolė**



kabelinė televizija

Šarkuvos 30. Katnas  
tel/fax (8-27) 23 39 63



# AKOLYTE

Jonas / Romainas

3D action/RPG

P133, 16 MB, WIN 95

Senovės mitai ir legendos – neišsemmiamas 3D veiksmo žaidimų siužetų šaltinis. Šiuo metu kuriama daugybė kovinių žaidimų: pačių naujausių kūrimo technologijų ir senovės mitų derinių.

„Mes kuriame istoriją, – sako vienas iš autorių, Stivenas Čanas, – remiamės prielaida, kad įvairių tautų mitologinės būtybės, nors ir savarakiškos, tačiau žino vienos apie kitas. Pavyzdžiui, norvegų dievai žino apie Egipto dievų egzistavimą. AKOLYTE pasakojama apie dievų tarpusavio santykius. Ateina tamsos metas, visos blogiui tarnaujančios dievybės siekia pavergti visą žemę ir žmoniją.“

Jūsų herojus turi stoti į kovą su artėjančia tamsa. Jo vardas Alkolaitas, Mistikų Ordino studentas. Yra neįtikėtina daug stebuklingų srovių, kurių sankirtoje ir įkurtas Ordinas. Šie kanalai jungia skirtingus pasaulius, tarp jų ir mitinių dievų buveines. Tūkstančius metų Ordinas stebėjo ir aprašinėjo dievybių veiksmus. Alkolaitas, išstudijavęs tris pagrindines disciplinas, turi savo pusėn patraukti Šviesos dievus ir sutelkti juos kovai su blogiu.

Žaidimo kūrėjai išstudijavo Norvegijos, Egipto, Indijos ir Graikijos mitologiją. Remiantis ja, žaidime matysime daugybę personažų ir vietovių.

Žaidėjas galės pasirinkti vieną iš keturių personažų: vyrai – Aolianas ir Vodusas ir dvi moterys – Marikodo ir Talesina. Kiekvienas iš jų – labai spalvingos asmenybės. Sužinome ir apie jų praeitį – skirtingus kelius, pavertusius juos tais, kuo jie yra šią akimirka ir paaiškinančius jų poelgius. Kiekvienas turės unikalių ginklų ir mokės magiškų užkeikimų. Užkeikimai padės apsaugoti, ir pulti priešą, o ginklai pritaikyti tolimai ir artimai kovai.

Žaidimo veiksmas labai dinamiškas. Kovojant su nesuskaičiuojamais priešais, vienodai svarbūs bus ir paprasti ginklai, ir užkeikimai. „Iš pradžių pagrindinis jūsų kovos būdas bus kautynės, – aiškina Čanas, – Žaisdami įgysite patirties, išmokssite vis daugiau užkeikimų.“

AKOLYTE kūrėjai turi tokių kozirių, kurie sužavėtų net ir priekabiausia žaidėją. Štai, anot Čano, galima įgyti vienos deivės palankumą ir užsitikrinti taip reikalingą jos pagalbą įmanoma tik vienu būdu: reikia su ja susiimti ir būtinai nugalėti! Keistoji deivė pati pasirenks kautynių sąlygas ir ginklus.

AKOLYTE (tęsinys) nėra vaidybinis žaidimas. Čia nepabrėžiamas personažo vystymasis. Greičiausiai jį galima pavadinti kautynių ir nesudėtingų mįslių žaidimu. Tačiau jo siužetas vis dėlto daug subtilesnis ir įmantresnis nei paprastas raktų ieškojimas ir durų varstymas.

Šiuo metu sukurta 30 žaidimo personažų, o iš viso jų turės būti arti 100. Pavyzdžiui, Mines of Niflheim – legendinė norvegų mitologijos žemė, kur Lokai renka juodąją maną. Žaidime pamatysime

keisčiausių ir siaubingiausių monstrų. Fiziškai silpnas Tamsusis Svartalfaras – nykštukas, gimęs iš nukautos milžiniškos būtybės Ymro lavono – moka galingų burtų. Čia sutiksime ir Modgud – moterį skeletę, saugančią vaiduoklišką Gjalaro tiltą – kuri žaidėjui sugadins daug nervų. Net ir šaltakraujiškus žmones gali supykinti artimesnė pažintis su Lokų uošve, be galo kūninga matrona, – kosmaru su peiliu rankoje, kuri yra atsakinga už tai, kad Lokų dvare netrūktų maisto atsargų.

Bus ir kitų blogio galioms tarnaujančių personažų: šamanų, karių, vilkų ir t.t. Iš tiesų jų tiek daug, kad visus išvardyti tikrai nelengva.

AKOLYTE veikėjai ir peizažai sukurti itin kruopščiai, labai detalizuoti ir judrūs. Taigi šis pasaulis nepaprastai dinamiškas ir gyvas. Monstrai gana protingi: užsiiminės savo reikalais, kol jūs nepateksite į jų akiratį.

Varikliui naudojamos naujausios technologijos. Žaidimas tiks visoms videooploktėms su 3D greitintuvais, taip pat ir OpenGL standartui. Vaizdas rodomas iš šono, išvengta susidūrimo su daiktais, šviesos spindulių kirtimo, animacijos deformacijos. Taip pat prijungta linksma lazdeles force-feedback bei garso 3D Dolby Surround.

Ir galiausiai *multiplayer* režimas. Tokia puiki idėja būtų nuėjusi šuniui ant uodegos, jeigu nebūtų buvusi numatyta kooperatyvinio žaidimo galimybė – kaip tik tai ir akcentuojama, o ne *deathmatchas*. Kooperatyvinis režimas čia ne toks pat kaip kitų šio žanro žaidimų, nes visų veikėjų galimybės bei pajėgumas labai skirtingi.

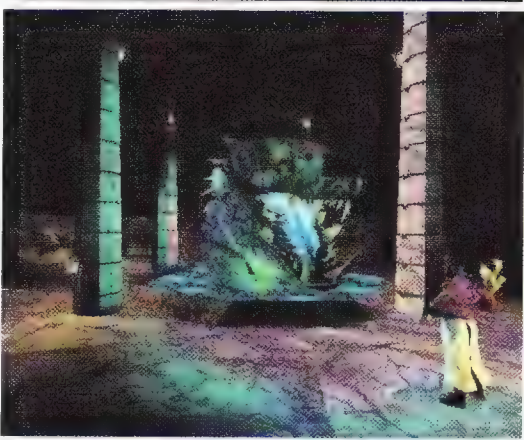
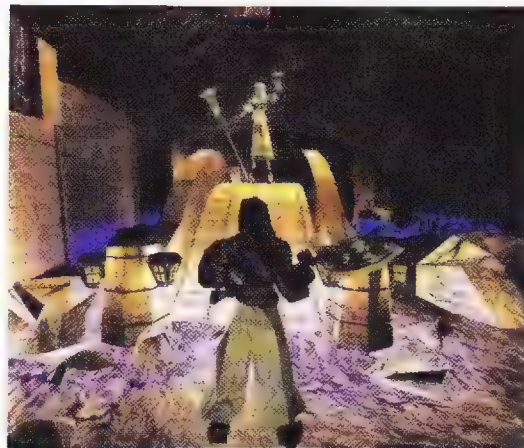
Čanas sako: „Mes ketiname komandinį žaidimą pakelti į naują lygį“. Tačiau ir tie, kuriems maloniausia laiką leisti kovojant su priešinių žmonių ordomis, gali būti ramūs – *deathmatcho* nebus atsisakyta. Bus įjungtas TCP/IP ir kuriamas stočių tinklas, panašus į *battle.net*.

„Mūsų tikslas – sukurti pasaulį, kuriame jūs nesijaustumėte vieniši, – teigia Čanas, – Jūs – žaidėjas, ir esate labai svarbus, tačiau šis pasaulis – šis tas daugiau nei tiesiog jūs. Jis milžiniškas ir gyvas. Mes norime perkelti jus į visiškai kitokį išmatavimą.“

Žaidimo ypatumai:

- \* Siužetas, veikėjai ir supantis pasaulis sukurti remiantis mitologija.
- \* Keturi žaidimo personažai.
- \* Paprastos, nuotykinio žaidimo lygio mįslės.
- \* Vaizdas iš šono.
- \* Žaidimas itin dinamiškas.
- \* Kvapą gniaužiantys užkeikimai.
- \* Kooperatyvinis žaidimas per TCP/IP.

Išleidimo data: 1998 m. IV ketvirtis





# REVENANT

Cinematix/Sibis Interactive

RPG

P90, 16 MB RAM, WIN 95

Sveiki atvykę į gražią senovinę Ahkuilono salą! Anksčiau čia klestėjo didelės imperijos, o dabar klaikios pragarų pabaisos sukūrė joje barbarišką visuomenę, kurią valdo trys negailėstingi karininkai. Jūs būsite Locke Averamas Revenantas, senesnės civilizacijos karys, kurį prikėlė vienas karininkas. Šio kario protas tuščias, iš praėjusio gyvenimo atmintyje nieko neliko. Ilgainiui jam pamažu grįžta sugebėjimai. Karininkas jį prikėlė, kad atkeršytų tiems, kurie pagrobė jo dukrą. Pagaliau Locke sužino, jog nuo šios merginos priklauso jo praėjusio ir dabartinio pasaulio likimai.

REVENANT – trečiasis žaidimas, sukurtas su izometrine 16 bitų grafika. Nors matyti nuostabūs fantastiško pasaulio vaizdai, tačiau aplinka sukurta iš pikselių, ir jie itin išryškėja šaudant. Pats žaidimas – tikro izometrinio stiliaus: sukurti iš 3D objektų, kurie kertasi, kad kraštovaizdis atrodytų dinamiškesnis.

Žaidėjo dėmesį traukia didelis nuostabus pasaulis: miestai, tamsūs miškai, lygumos, kalnų olos ir pan. Jis atlieka užduotis, kovoja su keistomis būtybėmis ir magija. Susitikęs koki nors padarą, mintantį dvėseliena arba skraidantį danguje, Locke su juo truputį pasišneka.

Žaidimas labai ilgas. Per salą – pagrindinį objektą – niekur neužsukant tiesiai iš šiaurės į pietus galima eiti net dešimt minučių!!! Yra penki skirtingi peizažai, kurie turi penkias pirmines sritis arba lygius. Išorinėse srityse lygiai gali būti bet kokie, kol esate požemyje, ir atvirkščiai. Ypatingose dalyse – Mieste, Vakarinėje saloje, Olose, esančiose kalnų papėdėje, Rytinėje saloje, Katakombose ir kt. – tai galutinės kovos vietos. Nors nėra tiltų ir tunelių, užtat apstu laiptų, kalvų, šachtų ir pan. Kad būtų tikroviškesnė aplinka, kūrėjai pateikė keletą siurprizų – automatinių velnio spąstų, kurias galima apeiti tik pasitelkus reakciją ir logiką.

REVENANT pasaulis apgyvendintas baisių pirmąpradžių padarų, kurie tik ir kėsina pulti ir suleisti dantis į užsižiojusio praeivio kūną. Jie atrodo ištis gyvai – žino dešimtis visokių būdų, kaip priselinti, daryti šuolius, draskytis, taip pat gali kur nors nuvirtę miegoti ir netikėtai atsibudę atakuoti.

Nors kovos vyksta realiaame laike, jos dėl refleksų nepanašios į arkadinius žaidimus. Žaidėjas valdo tik bendrus Locke veiksmus, kurių sėkmė priklauso

nuo standartinių RPG simbolių – ginklų, šarvų, taktinių žaidėjo sugebėjimų. Yra apie 30 įvairių ginklų, tarp jų – kardas, sunkusis kardas, vėždas, arbaletas ir grumtynės rankomis. Kiekvienas ginklas tinka kautis su tam tikru priešu. Pavyzdžiui, ginklas *club* efektingiausias tvarkantis su skeletais, o kardas arba arbaletas jiems nepadarys praktiškai jokios žalos.

Žaisdamas tinkle, žaidėjas susitiks su oponentais taip pat, lyg žaistų vienas. Kad būtų dar įdomiau, kūrėjai kiekvienam žaidėjui leido įvaldyti tik po vieną atakų ir blokų komplektą – juos galima pasirinkti iš įvairių rūšių: normalios, šuolių arba specialiosios. Labai dažnai griebdamasis vienos ir tos pačios taktikos Locke darosi pažeidžiamesnis, nes pavargsta. Kiekviena pergalė jam suteikia daugiau patirties ir papildomų galimybių – iš savo priešo tarytum mokosi įvairių kovos būdų: ir su ginklais, ir be jų. Žinojimas, koki ginklą prieš ką panaudoti, mokėjimas juo naudotis – tai turi lemiamos įtakos kovojant.

Žaidime galimi įvairūs magiški užkeikimai, kurie sutelkti į miniatiūrines brangenybes, vadinamomis talismanais. Locke jų randa keliaudamas po Ahkuiloną. Jeigu sukurtas pagrindinis užkeikimo branduolys (spells), leidžiama tą užkeikimą padaryti galingesnę ir plačiau veikiančią.

REVENANT galima žaisti "Internete" – tai tikrai puiku. Multiplayer režimu gali žaisti iki 4 žmonių. Per tinklą arba "Internete" kiekvienas gali žaisti individualiai arba kooperuotis. Žaidimo per tinklą variante yra papildomų ženklelių, žyminčių ypatingus tam tikro kario sugebėjimus: ištvermę, vikrumą ir intelektą, mokėjimą užkeikinti.

Nors žaidimą buvo planuota išleisti iki 1997-ųjų Kalėdų, jo kūrimas užsitęsė ir turėtų būti baigtas iki 1998 metų pabaigos.

## Žaidimo ypatumai:

\*Trečiasis asmuo, izometrinė perspektyva.

\*Nuostabus spalvingas fonas.

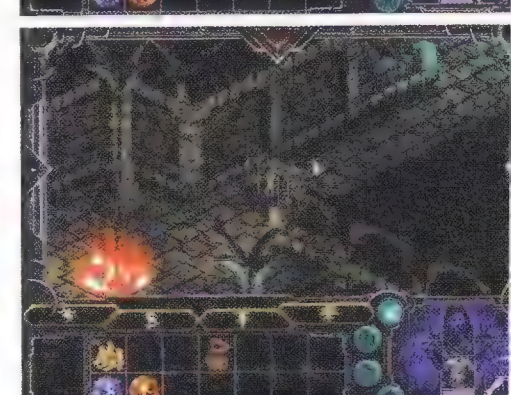
\*Užkrečiamos game-style kovos.

\*16 bitų spalvota grafika.

\*"Direct 3D" akceleratorius.

\*Pritaikymas LAN ir TCP/IP multiplayer režimui.

Išleidimo data: 1998 m. III ketvirtis





# C&C: TIBERIUM SUN

## strategija

Westwood

P133, 16 MB RAM, Win 95, geriau su 3D greitintuvu

Nuo pirmojo C&C pasirodymo praėjo keli metai. NOD sumušti, o Keinas komandiniame centre užverstas nuolaužomis. Sąjungininkai švenčia pergalę, tačiau tai tik pradžia... Tai pradžia... gallo. Keinas nežuvo — jis liko gyvas ir tapo galingiausiu kiborgu. Surinkęs savo šalininkų likučius, mėgina pavergti visą pasaulį ir sąjungininkams žemėje lieka tik Antarktida. Ten ir vyks pagrindinis mušis dėl viešpatavimo Žemėje.

Tačiau netikėtai įsiterpia trečioji jėga — slaptoji mutantų brolija. Tai žmonės, kurie nukentėjo nuo tiberiumo. Vyksta didysis susirėmimas.

"Westwood" sukūrė kažką neįtikėtino: dabar žaidime bus nauja technologija, panaudota BLADE RUNNER. Visi jūniti ir aplinka trimačiai. Instensyvios kovos metu galėsite tiesiogiai kontroliuoti bet kurį jūnitą ir jį valdydami, aplinką matysite jo akimis (panašiai kaip DUNGEON KEEPER).

Rūkas, lietus, uraganai ir sniegas suteikia žaidimui nepakartojamą atspalvį. Be to, bus ir kiti gamtos reiškiniai, kurie labai veiks jūsų jūnitus: žemės drebėjimai, ugnikalniai, viesulai ir cunamis.

Čia viskas labai tikroviška: kareivių judėjimai lygumomis ir jų kopimas į stačius kalnus, sraigtasparnio nusileidimas kalnuose, kur jis, žinoma, būtinai

suduš.

Junitams bus sukurti nauji judesiai: kareiviai galės pritūpti ir šliaužti į priešų gūžtą, gali būti, kad galėsite keisti ginklus. Dabar žaidimas vyks tik esamuoju laiku. Jei misiją pradėsite dieną, tai galėsite ją užbaigti naktį. Be to, jei kovosite naktį, jums prireiks naktinio matymo prietaiso.

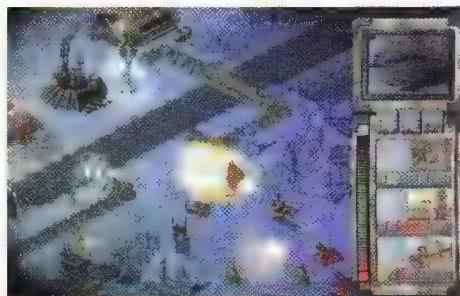
Žaidimo pasaulis padidės 4 kartus. Be to, vietovę galima bus pasukti, didinti ir mažinti, kaip tik norėsite, o vaizdo kokybė nė kiek nepasikeis.

Ko gero šis žaidimas *real-time* strategijų pasaulyje sukels revoliuciją.

Jei esate C&C gerbėjai, būtinai turėtumėte išgyti šį žaidimą.

### Žaidimo ypatumai:

- Naujausias variklis ir įvairiausi efektai.
- Puikus turinys ir netikėti posūkiai.
- Nuostabūs videointarpai tarp misijų.
- Sniegas, lietus, ugnikalniai ir kiti gamtos reiškiniai trimačiame pasaulyje.
- Galima rinktis vieną iš trijų priešiško stovyklų.
- 16 bitų spalvos ir tinka visų tipų greitintuvai.
- Stereogarsai ir ypatingas garso takelis.



# GABRIEL KNIGHT III

## nuotykinis

Sierra

Jei jus galutinai nuvargino žmonės, teigiantys, jog žaidimai sukurti tik vaikams ir paaugliams, pasiūlykit jiems prisėsti prie Jane Jensen sukurto GABRIEL KNIGHT nuotykių serijos. Jiems teks labai rimtai pamąstyti. Šis *adventure* žanro žaidimas pretenduoja į geriausią Schattenjager'ių trilerį, pristatydamas ir pribloškiantį 3D variklį (G-engine), sukurtą specialiai trečiajai daliai. Joje vėl pajusite tą voodoo pasaulį, pilną pačių keisčiausių paslapčių. Istorijos pradžia prasideda Prancūzijoje (ten ir vyks per visą žaidimą), karališkosios šeimos nario prašymu apsaugoti jo šeimą nuo persekiojančios sektos. Baimė galutinai įgauna pagrindą, kai princo sūnus pagrobiamas tūnak, Gabrieliui besaugant. Praradai, ponas — prašom ir surask dabar. Grobikų pėdsakus Gabrielius pameta Rennes le Chateau miestelyje. Čia ir prasideda pats žaidimas. Šiame miestelyje

Gabrielius privalės išsiaiškinti tūkstantmetę miestelio misteriją. Tai padaryti jam padės ir jo partnerė Grace Nakamura, kurią bet kada irgi galite valdyti. Ji suteiks daug svarbios informacijos, pasitelkusi savo SIDNEY duomenų bazę.

Autoriai tvirtina padarysiantys revoliucinį žaidimą. Ir tam jie turi tvirtą pagrindą, jei savo pažadus tikrai tesės. Pamąstykim. Adaptivus garas, jūsų valdoma kamera, 16 bitų grafika, 3D personažai ir aplinka. Dviejų žmonių valdymas, originalus galvosūkių sprendimas. Ir puikus siužetas, kurio palyginimui autoriai primena pirmąją dalį. Manau, ne vienam nuotykių mėgėjui nuvarvėjo seilės. Tad su nekantrumu lauksime šio žaidimo.





# ULTIM@TE RACE PRO

Kalisto Entertainment

P133, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA vaizdo korta,  
garso korta, Win'95

Seniai, labai seniai, prieš kokius 10-12 mėnesių, prancūzų firmos "Kalisto Entertainment" (<http://www.kalisto.com>) žaidimą ULTIM@TE RACE Pro žinojo tik "PowerVR" 3D greitintuvų savininkai. Šis žaidimas, dar savo ankstyvoje vaikystėje, buvo skirtas demonstruoti šio akseleratoriaus galimybes. Iš pradžių buvo 1 trasos versija. Vėliau atsirado dar dvi. Ir dabar, išaugęs vaikus drebina pasauli.

Prisipažinsiu atvirai, tokių traukiančių žaidimo arkadinių važiuklių nesu turėjęs.



Iš 16 skirtingų automobilių, su skirtingomis savybėmis (akseleracija, maksimalus greitis, sukibimas ir atsparumas), 18 skirtingų 3D trasų (1 treniruotė, 4 trasos skirtingo vingiuotumo, su kitokia atmosfera ir žaidimo pobūdžiu, ir ypatinga *deathmatch* arena). 4 žaidimo režimai: laiko lenktynės (su "vaiduoklio" funkcija!), kompiuteriniai priešininkai, kelių žaidėjų režimas ir kelių žaidėjų kautynės arba gaudynės. 3 skirtingos vaizdo projekcijos (2 išorėje ir viena imituoja vairuotojo atvaizdą).

Tik įsijungę žaidimą, kiekvienas pasakytumėte: "Jergutėliau, va čia tai grafika...". Taip, ponai, jūs būsite visiškai teisūs. Juk mes kalbam apie tokius vizualinius efektus: "Metallic Reflexion on the car" (metaliniai atspindžiai ant mašinos), "Background animation" (antrojo plano animacija), "Lens flare" (lęšių blyksniai), "Day" (diena), "Dusk" (prietema, prieblanda), "Dawn & night atmosphere" (aušros ir nakties atmosfera), "Car lights effects" (automobilių šviesų efektai), "Sparks" (žiežirbos, kibirkštys), "Smoke" (dūmai), "Skid marks" (pėdsakų žymės,



šliužės), "Rain & Storm effects" (lietaus ir audrų efektai), "Fog effect" (rūkas), "Ground projection", "Real time shadow" (realaus laiko šešėliai) ir taip toliau. Žinoma, daugumai reikės 3D akseleratoriaus (palaikomų "PowerVR", "3Dfx" ir "Direct3D", iki 1024x768 raiškos), bet ir be akseleratoriaus grafika yra labai nebloga.

Pradedame važiuoti. Kaip nekeista, ULTIM@TE RACE PRO yra būtent arkadinis žaidimas, todėl atitinkamas ir jo valdymas. Čia ne vieta jokiems, net ir mažiausiems, simuliacijos elementams. Viskas, ką galima reguliuoti, tai akseleracija, maksimalus greitis, sukibimas ir atsparumas. Vairuodami galite pasirinkti padėtį — iš išorės arba imituojama vairuotojo vieta. Ne daugiau. Jokių prietaisų skydelių imitacijų ar veidrodėlių. Pradžiai važiavimas laiku. Labai patiko "vaiduoklio" funkcija. Nežinantiems kas tai yra, pabandyti papasakoti. Pabaigus trasą, pasiūloma išsaugoti jūsų automobilio judėjimo istoriją. Pradėjus naują žaidimą, siūlomas "vaiduoklis", t.y. vienas iš Jūsų arba iš "Interneto" parsiųstų važiavimų. Pradėję važiuoti, Jūs lenktyniausite su "vaiduokliu", atkartojančiu išsaugotas lenktynes. Labai uždegantis dalykas. Važiavimas su kompiuteriniais priešininkais kaip senovėje. Nieko naujo. Važiuoji, pralenki, laimi. Daug idomiau yra sumanytas kelių žaidėjų režimas. Yra keletas protokolų (per modemą, tiesioginį kabelį, IPX tinklo protokolą ir TCP/IP). Daugiau pasakysiu apie TCP/IP prijungimą. Vienas žaidėjas, esantis TCP/IP tinkle (t.y. "Internetu"), sukuria serverį. Tada, ULTIM@TE RACE PRO tinklalapyje (<http://www.ultim@terace.com>) palieka kitiems žaidėjams žinutę ir laukia. Paprastai susirenka marga publika. Vieną kartą, kai buvo pasidomėta, kas iš kokių šalių, atsiliepė JAV, Kanados, Vokietijos, Didžiosios Britanijos, Belgijos, Prancūzijos, Švedijos, Suomijos ir Lietuvos atstovai. Jei atsisibsdavo lenktyniauti (o man tai labai greitai atsisibsdavo pralošinėti), eidavome pasigrūmti į nuostabią *deathmatch* areną. O čia vėl pasirinkimas: arba mušamės arba bėgiojame. Muštynių atveju tikslas yra mirtinai sudaužyti priešininką ir pačiam išvengti panašaus likimo. Tuo tarpu daug idomesnis yra *Triušio* (Rabbit) žaidimas. Jo esmė yra ta, kad žaidėjas — Triušis, turi išlikti nepalietas (t.y. neapverstas) tam tikrą laiką, po kurio jis tampa nugalėtoju. Jei kam nors pasiseka jį pavyti ir apversti, tai tam sėmingajam tenka būti Triušiu kol jo neapverčia. Atrodo paprasta, bet kai ankštoje arenoje paskui tave laksto 10-15 kraujo ištroškusių užsieniečių, kraujas labai greitai teka gyslomis.

Žodžiu eilinis amžiaus žaidimas. Mano nuomone, tai arkadinių važiuklių QUAKE. Žaiskite į sveikatą. Tik išpėju — žaidimas tikrai kainuos brangias miego valandas.

Visada jūsų, Hothead Jr.





# G-Police

## 3D action

Psygnosis

SPS ir PC

"Psygnosis"?.. Ir vėl "Psygnosis"? Pastaruoju metu šiai firmai tikrai neblogai sekasi. COLONY WARS vis dar yra tarp populiariausiųjų. FORMULĖ 1, po to ir FORMULĖ 1' 97. O dabar dar ir G-POLICE — toks pat šaunus kaip ir anksčiau minėti žaidimai. G-POLICE — žvilgsnis į ateitį: ateities miestas, ateities mašinos, skraidantys objektai, gal kiek keistoki žmonės. Žodžiu, čia jūs atsidursite ateityje. Taip pat gausite kažką panašaus į sraigtasparnį ir turėsite kovoti su miesto nusikalstamumu. "Faras"?.. Tikrai taip. Pasijusite esą ateities policininko kailyje. Grafika? Taip, savaime aišku, kad "Psygnosis" žaidimų grafika yra neprikaištinga. Visą laiką veiksmas vyksta naktį. Sakote trūkumas?.. Sutinku. Teks su skraidančiu aparatu suklioti tarp aukštų dangoraižių. Miestas švyti įvairiomis reklamomis ir kitomis šviesomis. Jūs aukštai, o apačioje verda gyvenimas. Gatvėmis važinėja mašinos, motociklai, įvykdomi nusikaltimai. Nemanykite, kad visą laiką taip ir bus. Skraidysite tarp dangoraižių ir grožėsitės žaidimo grafika? Ne! Jūsų laukia labai įtemptas darbas. Teks atlikti įvairias misijas, kurių yra 21. Galėsite rinktis vaizdą tiek iš vidaus, tiek iš išorės. Vaizdo specialieji efektai taip pat nepakartojami. Sprogimai, šaudynės, technikos dūžimai atrodo pritrenkiančiai, tikroviškai (galite tuo, įsitikinti atidžiau pažiūrėję į nuotraukas). Niekur nemačiau, kad taip išpūdingai atrodytų pamušto lėktuvo nusileidimas ant žemės: pataikote į lėktuvą (jei nestipriai), jo varikliai užgęsta ir jis krenta žemyn, o paskui didžiulis sproginimas. Nuostabu, ar ne?

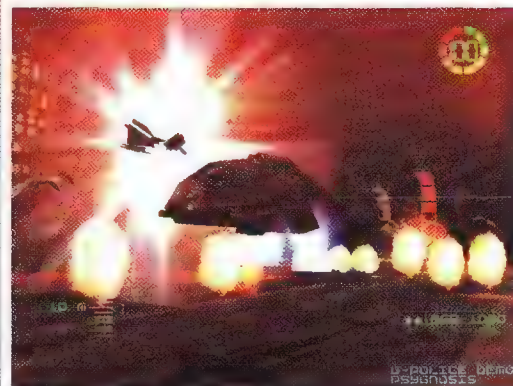
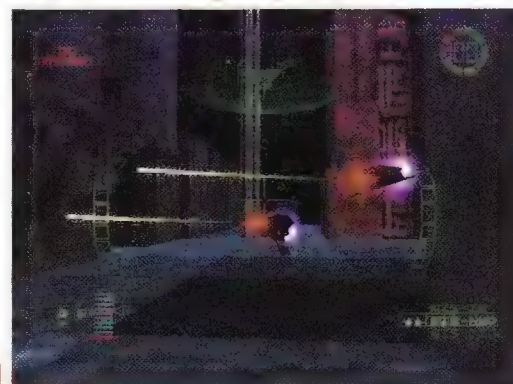
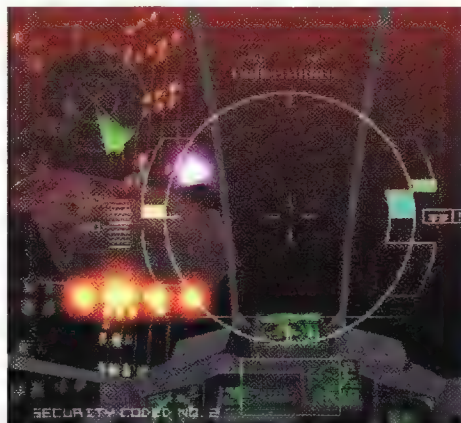
Žaidimo garsas labai geras. Misijos metu iš savo vado gausite nurodymus. Apie muziką daug nemėgstu kalbėti, nes manau, kad tai nėra svarbu. Dabar atėjo eilė pašnekti apie valdymą. Geras dalykas yra tai, kad žaidžiant G-POLICE galima prijungti *Analog Joy Stick*. Nueikite į artimiausią parduotuvę ir įsigykite, arba pasiskolinkite iš draugo, kitaip prarasit daug malonumo. Paprasta linksmalazde sunkiau kontroliuoti tokio tipo sraigtasparnį. Kol esate aukštai, greičio beveik nejaučiate, tačiau pabandykite nusileisti žemiau, prie pat žemės. Man žaidime nepatiko vienas dalykas (labai nepatiko!) — tai, kad skrendant visu greičiu gali įsirėžti į dangoraižį, o skraidantis aparatas nesudūžta, taip pat nesudūžta, kai įsirėžti į žemę, ar į kitą transporto

priemonę. Nesąmonė, ar ne? Gal tai ir smulkmena, tačiau mane tai nervina. Yra ir gerų dalykų. Pavyzdžiui, jei sužlugdai misiją, gali ją vėl pradėti be LOADING. Pirmosios misijos pažintinės (kaip ir daugumoje visų žaidimų), priešų nedaug, tad galėsite išsiaiškinti visų prietaisų, matomų ekrane, reikšmę ir paskirtį. Žinoma, tai galite padaryti ir iš *training* meniu. Pasirinkę "training" galėsite tinkamai viską išmokti. Tačiau to nepatariu daryti, nes nieko nėra ypatingai sunkaus. Tiesiog įsigykite kompaktinį diską su žaidimu, kaip sakiau, dar linksmalazdę, ir pradėkite žaisti. Žinoma, nepamirškite pažiūrėti įžangos. Ji yra ilgoka, tačiau nieko baisaus. Pažiūrėję ją, vėliau suprasite, už ką ir su kuo kovojote. Prisireiks ir gerų anglų kalbos žinių. Neįkertat angliškai?.. Tai jau jūsų bėdos, mažiau iš pamokų reikėjo bėgti! Įžangos grafika taip pat gera, tačiau dabar tai nieko nestebina. Daugumos žaidimų intarpų ir įžanginio video grafika nuostabi. Kol kas, mano nuomone, geriausių intarpų ir įžangos grafiką galite pamatyti TEKKEN 3 ir FINAL FANTASY 7. Čia tikra klasika. Apibendrinus G-POLICE nėra toks ypatingas, kaip daug kas mano. Man jis kaip žaidimas nelabai patiko. Aš žaviuosi daugiau jo technine puse — specialiaisiais efektais, grafika (iš dalies), valdymu. Taip! Čia viskas nuostabu, tačiau kaip žaidimas jis nėra tobulas. Kažko trūksta. Prieš pirkdami gerai pagalvokite. Yra juk ir kitų puikių žaidimų.

### IŠVADOS:

"+" — puikūs vaizdo efektai, įžanga, valdymas.

"—" — kažko trūksta. Jis nėra nei geras simulatorius, nei šaudymo žaidimas.





# Die by the Sword

## 3D veiksmas *Tantrum/Interplay/Treyarch*

P90, 16 MB, WIN 95

Jūs žinote tai, jūs jaučiate tai. Tai fenomenas, kuris tikrus žaidėjus priverčia pamiršti apie maistą ir miegą. Pasineriate į nuolatinį ieškojimą.



Vienas tai naujas lygis su žanrais ir atpirtais priešininkais. Kitiems patikėtos misijos užbaigimas.

VSIM sistema galima džiaugtis valandomis, bet susilaikysite ir pažūrėsite, kaip ji veikia. Kaip ir arkada, žaidimas yra sudėtingas, tačiau yra ir labai puikių momentų. VSIM variklis leidžia sukurti judėjimą realiam laike. Klaviatūra, linksmalazde ar pele jūs galite valdyti savo rankų ir ginklo judėjimą. Rezultatas? Grubus, chaotiškas mūšis su kardais tampa toks tikroviškas, tartum vyktytų tikrųjų. Žaidimų vaizdas matomas tročiojo asmens akimis. Judesius galima rakti iš nustatomų parametrų arba puolimui ir gynybai kurti savo kombinacijas. Yra ir paprastas valdymo būdas, kuris tiks tiems, kas nepori naudoti vienos

VSIM sistemos įvairovės.

Jūs galite nustatyti pelę taip, kad kairysis klavišas valdys kūno judėjimą, o dešinysis – ginklą, šautelį. Turi daug valdymo funkcijų, todėl teks ji patiems pareguliuoti pagal savo norus. Kai tik nustatysite konfigūraciją, pradėsite kontroliuoti VSIM sistemą.

Scenarijus DBTS – daugiaburiaunis brangakmenis. Paieškos būdas paverčia jus Enriku – pašėlusiu ir linksmu pseudo škotų kariu. Enrikas naikina viską, kas pakliūna kelyje juodojo burtininko Rastegaro belangėje. Burtininkas pagrobia Enriko draugę – Mają. Kol vienas iš burtininko padėjėjų nukreipia Enriko dėmesį, burtininkas nutempia mermę į didelio kalno viršūnę.

Enrikas keršija vieniems, kas pasipriešina jam kelyje.

Enrikas gana įvairiaipis herojus, galintis kovoti plieniniu kardu ir apvaliu skydu. Jūs patenkate į nuostabų ir įtikinamą trimatį pasaulį, kur esate traukti į pačią žiauriausią, kuri kada nors buvo sukurta, virtualiąją kovą. Net žaisdami vidutiniu lygiu, žaidimas ne silpniesiems. Nuo nemalonumų jūsų neapgins net gulintys žalumynai ir šarvų likučiai.

Pabaisos visokios ir pavojingos. Iš pradžių susidursite su staugiančiais koboldais, kurie nepavojingi, jei nepuola grupėmis. Durtinimo intelekto lygis tiesiog stulbina. Priešai dangstosi nuo jūsų smūgių ir traukiasi, bet užtenka tik nusi-sukti nuo jų ir... Jūsų nugaroje styros durklas.

Koboldai Orkų rasėje tėra tik vergai, gyveną kalne. Šie kriuk-sintys mėsininkai

nuožmūs ir šlykštūs. Jie neabejoja savo teismumu. Fantastinio žanro mėgėjams galima tik pavydėti. Jie išvys trimates pabaisas. Tai, kas buvo dvimačiuose RPG, dabar perejo į trimatį pasaulį. Vėliau jūs susidursite su Orkų klanais, o toliau ir su vadais. Tačiau visa tai vėliau.



Jūs sutiksime ir trogloditus, kurie juda vandeniu ir stengsis nutraukti jaus galūnes, kai kelsitės plaustu. Tankus tunelių tinklas yra vabzdžių maldintinkų būveinė. Juos pakeis tamsieji Neūžaugos – pilki apskurę kariai. Didžiuliai milžinai – žmogėdros ir nemirtingi skeletai sukils prieš jus. Tai fantastiška!

Kiekvienas monstras kausiasi pagal savo taisykles ir turi savo taktiką. Jūs galite mirti dėl daugelio nedidelių žaizdų ir netekę kraujo. Žaidime parodyta ištisa blogio kultūra.

Jūs galite net sukiršinti pabaisas.

Dabar apžvelgsime arenos pobūdį. Galite pasirinkti bet kurį herojų. Arena – dvikovų grandinė, kur kiekviena dvikova sudėtingesnė už ankstesniąją. Ją vieta vis kila.

Yra 4 arenos. Trys iš jų labai pavojingos. Ketvirtąją galima gerai gintis, bet priešai joje begalės. Tai tikrai



KRISTINA M/4/98





Pragaro iššūkis. Kai kada žaidimas tampa sudėtingesnis palyginti su tuo, kurį žaidėjai naudoja.

Galima žaisti per tinklą. Jis sukurta puikiai, nors negalima kooperuoti net tūmyre. Jūs galite kautis net su gyvais žmonėmis, jei tik įsijungsite šiame didžiulioje kompiuterinių priešininkų knibde. Be to, galite gauti straipsnį į nugarą nuo savo draugo tik todėl, kad jis jį nepažino.

### Grafika

Panaudoti patys naujausi 3D pasiekimai. Visi tekstūrai ir apšvietimas tikina mus veiksmo tikrovės kumu. Nepriešingai dinamiškai šešėliai lydi kiekvieną žaidimo herojų. Galima sukurti net gyvą, sukurtą iš vandens. Jis iš tiesų puikiai skaidrus. Pro jį galima žiūrėti. Jei paimsite nukirstą ranką, kraujas tekės jūsų rankomis. Vienintelis žaidimo trūkumas – video tarpai. Jie padaryti 320x200 režimu, dėl ko kur kas prastesnė jų kokybė.

### Interfeisas

VSM – ypač įspūdinga valdymo technologinė naujovė. Savo herojų galėsite visiškai valdyti pele. Reguliavimas paprastas ir efektyvus. Daug

apžvalgos kampų leis matyti apylinkes. Be to, žaidimo numatyta valdymas pradedantiesiems.

### Scenarijus

Šis žaidimas – negailėstinga kova. Jam būtų galima duoti aukščiausią įvertinimą, tačiau trūksta kooperuoto žaidimo. Dvikovos malonios, o apskritai žaidimas tinkle geras. Lygių kūrui skiria daug laiko. Kiekvieno žvėries guolis atitinka jo gyventoją. Jums teks šokti per totuognes ir praeiti pro švytuokles. Ir, žinoma, kautynėms jūs turėsite marš. Šis žaidimas – puikusia virtuale kova su kardu.



### Garsas

Jūs pamačiusi kiekvieną pabaisą piktai suriaumote, sunkūs iš skausmo, jei perskrosite jai pilvą. Kai jūsų kardas atsitreks į priešininko šarvus, girdėsite metalo skambesį. O kartais aidai kalno tuneliuose. Tačiau geriausias garsas – Enriko kalba. Įvertinkite kad ir tai, kad perpjovęs priešininkui pilvą, jis šūkteli: "aš norėčiau suprasti jus iš vidaus!"

### Muzika

Kai įeiniate į Orkų tvirtovę, didžiuliai griauniatys tonai užpildo visą kambarį. Mirusiųjų pilyje paslaptinga dūdelė atlieka atitinkamą melodiją. Įdomu tai, kad muzika labai dinamiška. Pavyzdžiui, kai mirštate, skamba graudus gedulingas kūrinys.



### Intelektas

Visi padarai katinasi unikaliai ir jų kovos stilius gerai apgalvotas. Kompiuteriniai oponentai puikiai supranta kambario kampas ir atakas iš už nugaros. Pabaisos gali jus vyti, todėl užsitikrinkite sau patikimą užnugarį. Užduočių nedaug, bet jos gerai sukurios ir turi puikų sudėtingumą lygį. Juk visa tai fantastiška!

### Bendras įspūdis

Koks žaidimas! Švari ir tiksli grafika, akimantis apšvietimas ir valdymas. Puikiai sukurta lygiai. Šis žaidimas turėtų patekti į geriausių žaidimų sąrašus.

### Kodai:

Žaidimo metu spauskite F1 ir surinkite kodą:

- mukor** – Dievo režimas,
- qsave** – greitas žaidimo išsaugojimas,
- pause** – pauzė,
- frame** – paveikslėlis,
- golrg** – makes you real big,
- btiny** – sumažina,
- tough** – sunkumo lygis,
- mecam** – vaizdas iš 1-o asmens akių,
- gocam** – nejudanti kamera,
- spcam** – priešo kamera,
- bamff** – nusiunčia į paskutinį lygį,
- gamma** – galima keisti gamą,
- dedly** – sustiprina ginklą,
- sepku** – savižudybė.





# TEKKEN trilogija

## 3D fighting

### Namco

### SPS

Ypatinga firma, ypatinga grafika, garsas, herojai, kompiuteris, muštynės, valdymas, įtampa įpatingame žaidime – TEKKEN. Gal čia su tuo "įpatingas" truputį perdėjau (tik truputį!), tačiau žaidimas tikrai puikus. Visos jo dalys (TEKKEN, TEKKEN II, TEKKEN III) puikios. Kai kas tuo jau gal ir spėjo įsitikinti, kai kas gal dar ir ne, tačiau nepriklausomai nuo to, trumpai apžvelgsiu visas TEKKEN serijas. TEKKEN – tai vienas iš pirmųjų 3D muštynių žaidimų. Jūs tik įsivaizduokite, kokia buvo tų žmonių reakcija, pirmą kartą išvydusių 3D grafikos muštynių žaidimą. Tai buvo TEKKEN. Po jo "gimimo" 2D muštynių žaidimų era baigėsi. Prasidėjo nauja *fighting* karta. Žvelgdami atgal, į pirmąją TEKKEN dalį, galime išvėlyti kelis grafikos, garso ir dar kai kurių detalių trūkumus, tačiau visgi reikia prisiminti, jog tai buvo prieš 3 metus. TEKKEN grafika atrodo tikrai kiek pasenusi. Visų pirma trūksta spalvų, žaidimas ne itin spalvingas. Tačiau kūrėjams reikėjo kai ko atsisakyti norint sukurti tokius kovotojus. Ir jie atsisakė spalvų gausybės. Nemanykit, kad TEKKEN juodai baltas. Ne! Paprasčiausiai ne toks spalvingas kaip jo antroji dalis TEKKEN II. Kovotojai sudaryti iš daugybės poligonų, todėl atrodo tikrai tikroviškai ir nekampuotai. Tai leido "Sony PlayStation" galimybės, kai tuo tarpu VIRTUA FIGHTER (taip pat vienas iš pirmųjų 3D žaidimų. Net nežinau kas pirmas atsirado?!) herojai buvo daug labiau kampuoti. Kovotojų judesiai



TEKKEN yra nepaprastai tikroviški. Herojai juda plastiškai, netrukčiojančiai. Tai yra dėl to, kad vaizdas keičiasi 30 kadrų per sekundę greičiu. Nuostabu ar ne? Norėdami būti nugalėtojai TEKKEN žaidime, išsirinkite labiausiai patikusį mušiką ir nusipirkę kokį žurnalą, su smūgių kombinacijomis, pradėkite treniruotis. Daugumą smūgių galite rasti ir pastudijavę TEKKEN "options meniu" – "practice". Kodėl jums tai patariu? TEKKEN kovotojai gali atlikti po

20–30 ir net daugiau įvairių smūgių ir kombinacijų. O kovotojų yra tikrai nemažai: TEKKEN II yra net 23. Parodykite man žmogų, kuris atsimintų visų herojų, visų smūgių kombinacijas.

TEKKEN pirmojoje dalyje yra šiek tiek mažiau kovotojų, tačiau vis tiek visko išmokti nepajėgsite. Smūgių įvairovė tikrai stebina. Juos galima suskirstyti taip:

- I grupė: prieš permetimai.
- II grupė: atakos su turimu ginklu.
- III grupė: atakos nenaudojant ginklo.
- IV grupė: kojų pakirtimai.
- V grupė: rankos, kojos užlaužimai.
- VI grupė: kombinacijos.

Gal kam neaišku, kas yra ta kombinacija? Tai tam tikra eilės tvarka atliekamų smūgių kombinacija.

nacija. Atlikus ją, priešininkui tikrai bus rieta, nes gyvybių skalė sumažėja 2/3. Tačiau norėdami atlikti kombinaciją, turėsite nemenkai paprakaituoti. Rimtą dėmesį skirkite treniruotėms "practice meniu". Sunku pratybose – lengva kovoje!

Žaidimo garsas? Hm... visai normalus. Nors ir nesu pats geriausias garso kritikas, tačiau šiek tiek nusimanau apie tokius dalykus. TEKKEN garso takelis man visai nieko. Kiekvienas kovotojas turi savo kovos areną ir garso takelį. Tik gaila, kad antrasis planas yra iš 2D grafikos. Tačiau tai man nekliudo. Na, lyg ir viskas apie TEKKEN debiuto dalį. Po tokios TEKKEN sėkmės, daugelis laukė žaidimo tęsinio, VIRTUA FIGHTER seniai jau turėjo antrąją dalį, o TEKKEN II vis dar nesimatė. Tačiau kai buvo publikai pristatytas TEKKEN II, visi suprato dėl ko taip ilgai teko laukti. Paleidus žaidimą pirmiausia į akis krinta puiki, grafiniu atžvilgiu, įžanga. Nors jos videointarpas ir buvo pripažintas geriausiu iš visų 1997 metų žaidimų įžangų, tačiau be grafikos, čia daugiau nieko ir nėra (beveik!). Vienu žodžiu – būna ir geriau! Na, pats žaidimas? Vien jau 23, tiksliau paskaičiavus 25, kovotojai turėtų daug ką pasakyti apie jį patį. Tikrai, čia rinktis yra iš ko. Grafika labai pagerėjusi, nors kartais labai ryškiai matyti poligonai, tačiau bendras vaizdas gan neblogas. Judesiai tapo dar tikroviškesni. Smūgių taip pat padaugėjo. Žodžiu, žaidimas pasikeitė tik į gerąją pusę. Tai jam atnešė dar didesnės sėkmės, nei jo pirmtakai.



KIBERZONA Nr4/98





TEKKEN II ilgą laiką buvo renkamas geriausiu mėnesio žaidimu. Be to, kaip jau sakiau, gavo nominaciją už geriausią išangą. Kol kas joks kitas muštynių žaidimas nepilygsta TEKKEN II. Gal tik VIRTUA FIGHTER II. O lyginant su kovotojų judesių plastiškumu, TEKKEN II lenkia tik STREET FIGHTER EX & PLUS (čia mano nuomonė). Be to TEKKEN II sėkmę atnešė ir ji sukūrusiai kompanijai "Namco". Ji už TEKKEN II sukūrimą buvo pripažinta geriausiu metų žaidimu kuriančia firma. Nors TEKKEN II ir nelabai skyrėsi (iš pirmo žvilgsnio!) nuo savo pirmtako, tačiau šiokių tokių skirtumų yra. Per ilgą žaidimo kūrimo laikotarpį, ėmė ir senstelėjo žaidimo herojai. Kai kam ir žilas plaukas galvoje atsirado. Pasikeitė ir kovotojų išvaizda. Tačiau iš esmės viskas liko kaip ir anksčiau: kiekvienas žaidėjas turi savo atskirą kovos areną, kurioje skamba tik tam tikra muzika, galimybė atkoduoti bosus, kiekvieno žaidėjo skirtingas filmas, jei žaidimą praeisite su juo ir kt. Dar reikėtų plačiau papasakoti kokių principu atsikoduoja pradžioje neprieinami kovotojai. Šiam tikslui neblogai būtų, jei turėtumėte "memory card". Taigi, perėjus su vienu kovotoju TEKKEN (visą!), atsi-  
vienas pasleptas herojus.

bosas, praėjus su hintu — hintas ir t.t. Norint atkoduoti aukštesniuosis bosus, reikia pereiti visą žaidimą nesuklupus. Tam, kad atkoduotumėt Aleksą ir Rodžerį darykite taip:

- 1) pasirinkite YOSHIMITSU;
- 2) be pralaimėjimo (nė vieno raundo) eikite iki trečios (!) arenos;
- 3) tenais nugalėkite I raunde. Antrajame leiskitė save mušti tol, kol jums liks gyvybių minimumas, tada (su tiek gyvybių!) pribaukite priešą;
- 4) pereikite visą žaidimą.

Vykdydami trečiojo punkto nurodymus, laikykitės tokios taktikos: antrajame kėlinyje nuimkite daugiau nei pusę gyvybių savo priešininkui (taip bus lengviau jį pribaukti!), tada visą laiką laikykite bloką (kai jums liks vos vos gyvybių, laiku spėtumėte surengti ataką ir, kad nė vieno priešininko smūgio nešū...!), kai liks labai mažai gyvybių darykite kombinacijas. Kai laimėsite, turite būtinai išgirsti "great", taip žinosit, kad priešą nugalėjote, turėdami gyvybių minimumą. Jei tai nepavyko, tada pradėkite viską iš naujo. Kitas įdomus dalykas yra tai, kad kovotojai gali keisti savo drabužius. Jei pasirinkę kovotoją paspausite "x", drabužiai bus vienkli, o jei "y" — kitokie. Štai tiek įdomybių apie TEKKEN II. O dabar... Dabar ateitis. Šių metų vasaros viduryje numatoma išleisti ir TEKKEN III. O čia tai bent! Šis žaidimas bus geresnis nei abu jo pirmtakai, ir kur kas geresnis. O ką jau kalbėti apie grafikos patobulinimus.

TEKKEN III  
kovotojų

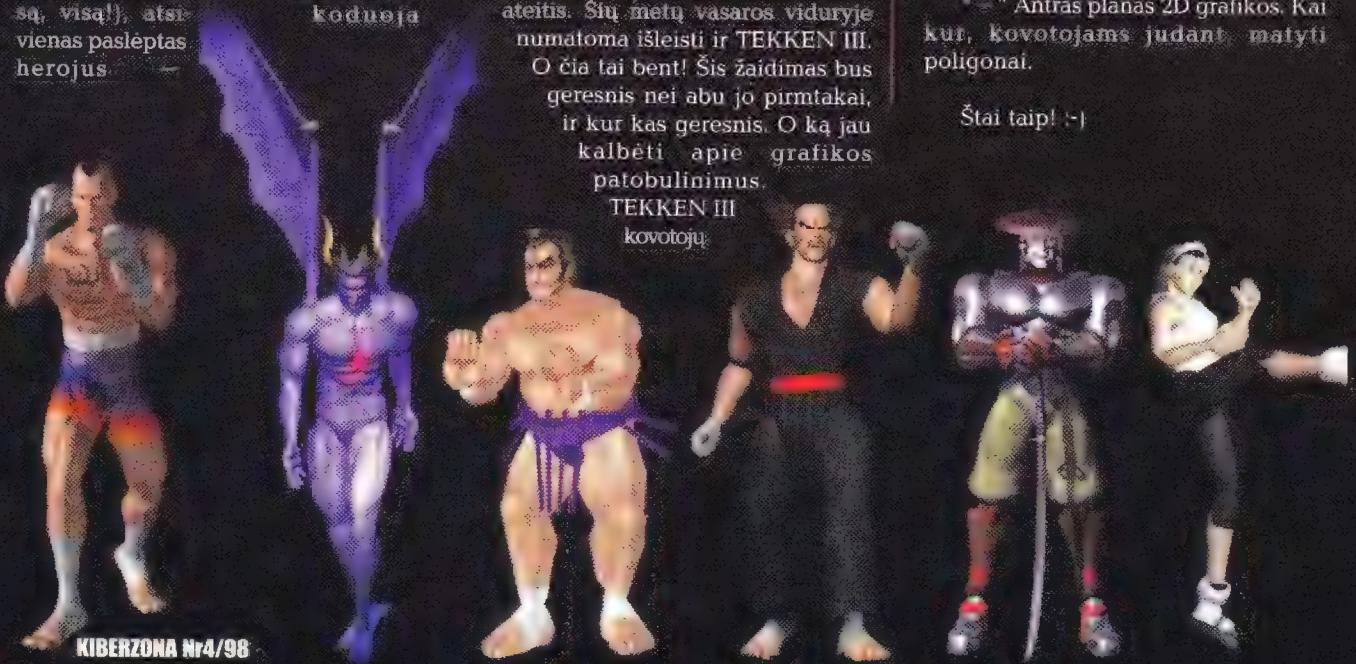
judesiai bus dar tikroviškesni, nes čia panaudojant judesių nuskaitymo mechanizmą. Kovotojų judesiai bus kuriami pasitelkiant duomenis, gautus atliekant tuos judesius žmonėms žaliojoje studijoje, su prie tam tikrų kūno vietų (rankų, kojų, galvos) pritaikytais davikliais. Taip bus modeliuojami TEKKEN III kovotojų judesiai, kas leis sukurti dar tikroviškesnius ir natūralesnius judesius. Štai tokia pagrindinė naujiena. Trečiojoje dalyje herojus dar labiau pasens. Metai vis bėga ir bėga. Senstam ir mes — sensta ir herojai. Prie jau esamų 25 kovotojų prisijungs dar keletas, atsiras naujų kovos arenų, pagerės muzika. Dabar svarbiausia kantrybė. Visą tai greitai turėtumėte pamatyti. Žinoma pamatys tie, kas turi "PS", o "Saturn" gerbėjai, kaip ir "PS", laukia VIRTUA FIGHTER III. Kuris geresnis? Galbūt greitai atsakysime į šį klausimą ir mes?

#### Ivertinimas:

"+" Gera grafika, daug kovotojų ir smūgių.

"-" Antras planas 2D grafikos. Kai kur, kovotojams judant, matyti poligonai.

Štai taip! :-)





# TEX MURPHY: OVERSEER

adventure *Access Software*

P133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, SVGA vaizdo korta,  
garso korta, Win'95



Kompanija "Access Software" labiausiai žinoma kaip dviejų tipų žaidimų – nuotykių ir golfo, kūrėja. Kai kas galbūt ir nustebtų: stiliai juk visiškai skirtingi. Bet galite neabejoti – visi jų žaidimai padaryti kruopščiai. Šios serijos žaidimai visada savo žanre buvo geriausi ir metai po metų įtvirtindavo golfo imitacijos standartus.

Kiti jų žaidimai, kaip serija apie Texą Murphy, kurioje yra hitai – UNDER THE KILLING MOON ir THE PANDORA DIRECTIVE – irgi visada buvo aukštai vertinami.

Mes papasakosime apie Texo Murphy istorijos tęsinį, kuris jus nukels į laikus, kai Texas Murphy tikėtai pradėjo savąjį privataus seklio karjerą. Žaidimas vadinasi TEX MURPHY: OVERSEER.

Nedaugelis žaidimų naudoja pilnaekraninius videointarpus. Nuotykių mėgėjų laimei, visi TEX MURPHY serijos žaidimai garsėjo pilnaekraninių videointarpų bei žaidimų aplinkos, ir siužeto vystymo darbu. Pernai "Access Software" paskelbė, kad OVERSEER

pasirodys išimtinai DVD pavidalu. Jie manė, kad iki to laiko DVD turės daugelis potencialių žaidėjų. Deja, DVD kol kas plinta lėtai, todėl "Access Software" nusprendė išleisti žaidimą, pritaikytą ir DVD, ir CD-ROM. DVD versija turi videointarpus su trimačiu DOLBY AC-3 garsu ir atliktu "High Color" standartu. Žinoma tai gerai, tačiau daugeliui žaidėjų nepriinama.

Truputis istorijos tiems, kurie nežino TEX MURPHY žaidimų serijos. Texas Murphy – XXI amžiaus vidurio privatus detektyvas. Buvo išleistos 4 šio žaidimo serijos. Pirmieji du: MEAN STREETS ir MARTIAN MEMORANDUM pasirodė 1989 ir 1992 metais, ir buvo labai šaunūs, bet neturėjo tokio pasisekimo žaidimų industrijoje, kaip UNDER THE KILLING MOON. Būtent šiame žaidime, o vėliau ir PANDORA DIRECTIVE firma "Access software" pradėjo naudoti kompiuterinės technikos galimybes ir todėl galėjo sukurti personaliniam kompiuteriui tikrą detektyvą.

Dabar, išleisdama OVERSEER, "Access Software" tęsia šią tradiciją. OVERSEER perkelia žaidėją į tuos laikus, kai TEX MURPHY pradėjo tirti savo pirmąją bylą. Nors veiksmas vyksta praeityje, šio ir ankstesnių žaidimų siužetinės linijos kertasi. Taip pat jūs galėsite geriau pažinti jums pažįstamus herojus.

TEX MURPHY: OVERSEER prasideda Chelsee, kuri žadina Texą telefono skambučiu. Jame nėra aiškiai apibrėžtos siužetinės linijos. Aišku, jame yra kai kurių dalykų, kuriuos būtina daryti, norint žaisti toliau. Be to, žaidėjams kartais reikia žaidimą išsaugoti. Žaidimo metu susitiksime su daugeliu žmonių ir apsilankysite daugelyje vietų.

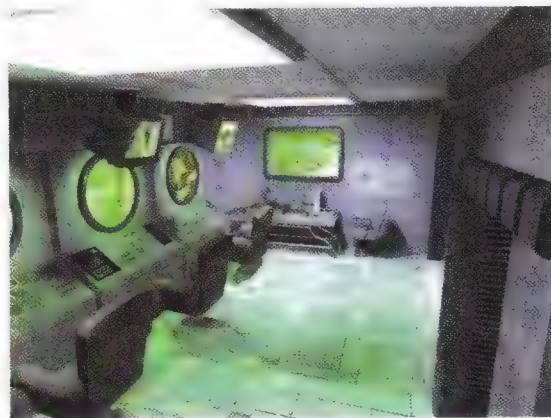
Ar galėsite ištirti šią bylą, priklausys tik nuo jūsų. Be tyrimo turėtumėte atkreipti dėmesį į videointarpus, kitaip paprasčiausiai nesuprasite, ką reikės daryti.

Žaidimas valdomas klaviatūra ir "pele". Dėl "Access Software" virtualios technologijos, žaidime jūs galite daryti viską – atidaryti duris, tyrinėti

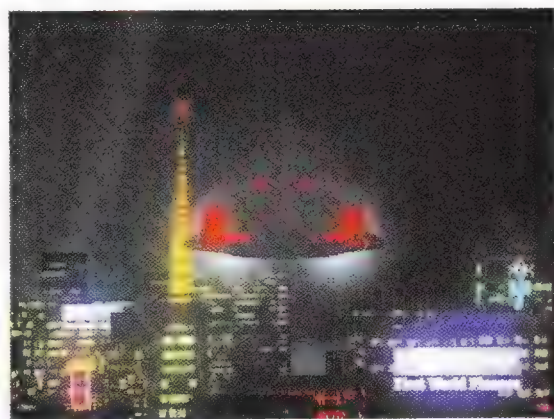
bei paimti daiktus ir net žiūrėti aukštyn ir žemyn. Visus kambarius, į kuriuos pateksite, reikės kruopščiai apieškoti. Judėkite kambariu ir žymėkite (spragsekite) kursoriais daiktus. Jei kursorius pavirs žaliu pliusu, galite apie jį sužinoti daugiau arba ką nors padaryti (paimti, atidaryti ar uždaryti. Kai kuriais daiktais galima daryti ką nors kita).

Žaidimo pasaulis visiškai trimatis. Reikia žiūrėti aukštyn ir žemyn, kad įsitikintumėte, jog nieko nepraleidote. Puikus pavyzdys – popierėlis dėžutėje. Jeigu neprieisite prie dėžutės ir nepažiūrėsite į ją – niekada ir nepastebėsite, kad ten kažkas yra. Tai ir yra pagrindinis žaidimo elementas – turite būti labai pastabūs, kitaip ką nors praleisite.

Visas kitas valdymas atliekamas iš



keturių ekrano pusių išnyrančiuose meniu. Viršutinėje jo dalyje galite išsaugoti ir vėl paleisti žaidimą, išeiti iš jo ir kontroliuoti kai kuriuos įrenginius. Kairėje galite valdyti savo judė-

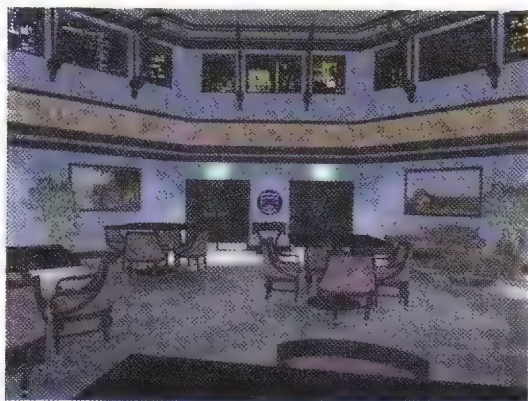


jimą. Pasirodęs meniu nurodo visas vietas, į kurias galite šiuo metu nueiti. Viskas, ką reikia padaryti – paspausti reikiamą vietą ir po to klavišą "Go". Dešinėje yra inventorių. Jame galite ištirti arba sujungti skirtingus daiktus. Jei norite sujungti daiktus, turėsite "pele" tempti juos vieną ant kito. Pagaliau apačioje esantis meniu. Jis sudarytas iš rodyklių, kurias spaudydami kursoriais galėsite judėti,

KIBERZONA Nr4/98







nesinaudodami klaviatūra. Taip pat yra keli klavišai, kuriais galėsite keisti lygį.

### Grafika

Į OVERSEER grafiką reikėtų pažvelgti iš dviejų pusių. Tiems, kas turi DVD ar AGP priedą, žaidimas atrodo puikiai. Pilnaekraniai videoįrašai, padaryti "High Color" bei kitaip pagerinti. CD-ROM versijoje, grafika gera. Kokybiškai padaryti pilnaekraniai videoįrašai atrodo gerai, tačiau vaizdas kartais trūkčioja net žaidžiant galingu kompiuteriu. Visą kita reikėtų labiau išbaigti. "Virtual World" technologija, kuri buvo naudota ankstesniuose žaidimuose, paseno. Kai kur grafika atrodo nuostabiai, kai kur — neišbaigta. Beveik visa žaidimo erdvė pripildyta įvairiausiomis detalėmis, todėl eidami pirmyn galėsite mėgautis puikiais vaizdais. Vienintelis trūkumas — ji reikalauja galingo kompiuterio.

### Interfeisas

Interfeise padaryti pakeitimai. Puiku, kad judėti ir žiūrėti galima keliais kartus paspaudus "pelytę". Judėti kiek patogiau naudojant klaviatūrą, tačiau žiūrėti aukštyn ar žemyn geriau naudojant rodyklės ekraną. Toks puikus ir paprastas interfeisas leidžia sutelkti dėmesį žaidimui, o ne jo valdymui.

### Scenarijus

Žaidimo esmę sudaro paini istorija, kurią reikia išnarplioti. Aktoriai taip pat puikiai vaidina. Įdomus ir sėkmingas scenarijų sprendimas, nukeliantis žaidėją į Texo karjeros pradžią. Tai leidžia geriau suprasti, kas vyksta. Kaip ir daugelyje nuotykinio žaidimų, čia yra galvosūkių. Daugelis jų yra įdomūs, tačiau yra ir nuobodžių. Labiausiai tie, kuriuose reikia surinkti daug

įkalčių. Kita svarbi žaidimo ypatybė — pilna veiksmų laisvė. Jums nebūtina laikytis kokios nors apibrėžtos siužetinės linijos. Atlikę tam tikrus veiksmus atsiranda naujos galimybės, bet tęsdami žaidimą, toliau vargu ar tai pastebėsite. OVERSEER yra viskas, kas išgarsino visas šio žaidimo serijas.

Žaidimo metu jums teks keisti kompaktinius diskus — tai šiek tiek nervina, tačiau žaidimo tiesiogiai neveikia.

### Garsas

Garso efektai padaryti puikiai. Apie garą, įrašytą Dolby AC-3, kuris yra DVD versijoje, sunku spręsti, tačiau įprastame CD jis puikus. Kiekviena vieta skiriasi ypatingais garsais, kurie leidžia žinoti, kur esate. Jei esate gatvėje, girdėsite vėją, sandėlyje girdėsite sandėliui būdingus garsus. Be to, tikrai malonu, kad pokalbiai nenutrūksta net tada, kai CD-ROM atkuria kitą sceną.

### Muzika

Žaidime muzikos nedaug. Viskas, ką išgirsite, sukurta labai profesionaliai ir suteikia žaidimui ypatingą nuotaiką. Kai kuriuose įrašuose taip pat groja muzika. Manau, kad kūrėjai ir režisieriai gerai padarė, nesistengdami skirti daug dėmesio muzikai. Garsai ir dialogai OVERSEER čia svarbesni.

### Intelektas

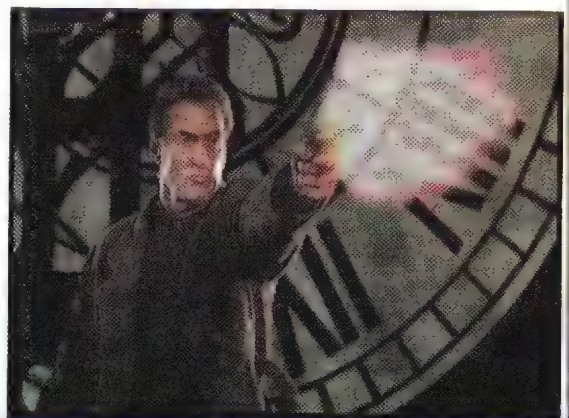
OVERSEER yra du sudėtingumo lygiai. Pramoginis lygis tiks tiems, kas pirmą kartą žais žaidimą, nes šiame variante visada galima paskambinti telefonu 911. Varžybų lygis — tikras nuotykis, kur žaidėjai negali gudrauti. Abu sudėtingumo lygiai panašūs. Skirtumas tik tas, kad viename jų niekas nepasakinės. Beje, pramoginiame lygyje jūs negalėsite surinkti maksimalaus taškų skaičiaus. Žaidimo pradžioje galvosūkius galima išspręsti, pasitelkus į pagalbą smegenis. Vėliau jų sprendimui pravers pakeliui paimti daiktai. Gali atsitikti ir taip, kad pakeliui ką nors praleisite, arba pokalbio metu ko nors nesuprasite. Tai daro žaidimą labai sudėtingu. OVERSEER verčia žaidėją viską gerai ištiirti.

### Bendra išvada

Kaip ir žaidime THE PANDORA DIRECTIVE, OVERSEER pagrindu paimta gera istorija, kuria liks patenkintas bet kuris nuotykių mėgėjas. Istorija ir aktorių vaidyba pasiūlys daugelį netikėtų įvykių ir paslapčių, darančių jį kur kas įdomesni. Gal šiek tiek nuvils žaidimo greičio sulėtėjimas, nes kai kuriose vietose valdymas tampa sudėtingas.



OVERSEER siūlo jums TEX MURPHY istorijos pradžią, todėl pratęsti šią seriją "Access Software" turi daug galimybių. Iš esmės dėl to, kad žaidėjas gali tirti visą erdvę, sukurta pagal "Virtual World" technologiją. Visa žaidimų apie TEX MURPHY serija yra viena geriausių nuotykinio žanro žaidimų.





# Iškrypimas

*Tokia buvo pirmoji galvon žovusi mintis, kai bandymams gavau įrenginį, apie kurį dabar rašau. Pradėjau analizuoti savo mąstymo eigą.*

*Kas yra iškrypimas? Ką žmonės laiko iškrypėliais ir kaip, veltiniai griebty, jais tampama? Manau, kad iškrypimas yra tada, kai kažkas kažką daro visai ne taip, kaip norėtų visi. Iškrypėliai – tai tie, kurie ir daro tą kažką visai ne taip. Kaip jais tampama? To reikėtų paklausti "Video Computer" inžinierių, sugalvojusių žmogui ant galvos užmaukšlinti linksmalazdę (joystick). Taigi šiandien apie "Video Computer" firmos padalinio "Union Reality" gaminį "UR Gear".*

Daug žadanti mėlyna žvaigždėta dėžutė padabinta reklaminiais šūkiais: "Čiupk savo įrenginį (angl. gear) ir ženk į kitą išmatavimą", "Tai 3D linksmalazdė", "Jis suderintas su visais PC žaidimais", "Tai balsu valdoma sistema su integruotomis stereo ausinėmis", "Tai pelės tipo manipuliatorius, bet rankų jam nereikės", "Paruoštas Internetui", "Ir daug daugiau", "Tai pigu, skanu ir bla, bla bla bla ..."

Metas žvilgtelėti, kas ten yra iš tiesų. Ištraukiui ir įsitikinu – šito daikto kūrėjai buvo idėjiniai iškrypėliai (t.y. sugalvojo keistą idėją), bet įgyvendinimą patikėjo blaivesniems kolegoms. Ačiū nors už tiek.

Pirmiausia į akis krenta išskirtinis (rus. ekskluzyvni) dizainas. Kaip rodo užrašas, jo autoriai – firma "Pinin-farina", vieni iš Italijos dizaino lyderių, kuriančių dizainą net "Ferrari" auto-mobiliams. Konstrukcija lengva, metalinės spalvos, labai malonus vidinis žydras pamušalas. Žodžiu vien už dizainą galima rašyti didelį dešimtuką.

Antra dalis, ilgoji. Ištraukęs krūvą laidų ir signalų priėmimo įrenginį (emiteris) bandau sujungti. Instrukcijos net neprireikė. Pasirodo, kaip paprasta padaryti laisvus su jungtimis, kurių neteisingai neįmanoma sujungti. Jungtis jungiu į COM prievadą, linksmalazdės prievadą, mikrofono įėjimo ir ausinių išėjimo lizdus. Čiumpu "UR Gear" instaliacinį kompaktinį diską ir viską tvarkingai įdiegiu. Taigi "Game controllers" srityje atsiranda naujas "žvėris" – "UR Gear". Užmetu emiterį ant monitoriaus, čiumpu "UR Gear" rankeną į leteną, užsimaukšlinu šalmą. Po trumpo paregulavimo, kurio, pasirodo, net ir nereikėjo, skubiai paleidžiu "Jedi Knight" (Dark Forces 2) iš "LucasArts". Kankinuosi geras 30 minučių, kol man tampa visiškai aišku, kad be knygutės sukonfigūruoti nepasiseks. Perskaičius ją, tampa aišku, kad tai yra linksmalazdė ir su tuo reikia skaitytis. Po kelių bandymų aš jau valdau "Uber Jedi". Vaizdelis klaukus. Tik pasuku galvą vaizdas apsisuka kelis kartus, o ką jau kalbėti apie tai, kad maniškis "Uber Jedi" žiūri arba į grindis, arba į lubas. Sumažinus jautrumą, padėtis pagerėja ir aš kokias 45 minutes mankštinuosi išlaikyti lygsvarą.

Pasimankštinęs leidžiuosi į tėvelio disko gelbėjimo operaciją. Apstulbintas šio įrenginio instinktyviu elgesiu: kurioje nors (ausinių) pusėje išgirstu šlamesį, pasisuku į tą pusę, keletas rankenos spustelėjimų ir blogietis nukeptas. Gal ir neblogai. Bet prisipažinsiu: kantrybės perprasti "UR Gear" reikėjo labai daug. Daug daugiau nei įdiegiant "Windows 95" pre-beta versiją 486 DLC – 40 kompiuteryje su 8 MB operatyviaja tiesiogine kreipties atmintine (RAM).



Aha, sekantis, aišku, **QUAKE 2**. "UR Gear" kompaktiniame diske jau iš anksto buvo įrašytas konfigūracinis "UR Gear" failas skirtas **QUAKE 2**. Tai gerokai palengvino man gyvenimą. Po kai kurių machinacijų (aišku, susijusių su jautrumo mažinimu) paleidau **QUAKE**. Vach, vach. Kaip man nesisekė iš pradžių. Mane tiesiog kaip šašlyką keptė. Bet nepraejo nei valanda, kai apšilau ir pradėjau keršyti. Perkandus šio daikto veikimo principus, šaudyti strogus buvo juokų darbas. Aišku po žaidimo manipuliuojant pele, precizika buvo ne aukštumoje, bet po dar kurio laiko man sekėsi visiškai taip pat, kaip seniau be "UR Gear".

Ką aš galiu pasakyti apibendrinamas? Jei jūs kompiuteriui nieko netrūksta, jūs esate **QUAKE** arba **JEDI KNIGHT** arba kitokių 3D šaudyklų mėgėjas ir suradote atliekamus 600 litų – "UR Gear" turėtų būti pirkinio sąrašo viršuje. Jei paklaustumėte, kaip jaučiausi grąžindamas šį daiktą, atsakyčiau – blogai. Pripratus, tai iš tiesų nepakeičiama kompiuterio sudedamoji dalis. Juk jame yra ausinės, puikios kokybės mikrofonas. "UR Gear" puikiai pakeičia pelės manipuliatorių ir pan. Taigi manau, kad tai yra naujos kompiuterio įvedimo įrenginių eros šauklys. Tik vienas dalykas gali visiškai atbaidyti Jus nuo "UR Gear" – tai laikas ir kantrybė, kurių labai daug reikia susidraugaujant su šiuo "gyvūneliu".

**Gamintojas:** Videocomputer SA, Italija  
**Adresas:** <http://www.videocomputer.it>  
**Kaina:** 599 litai

## Nuosprendis:

**Taip:** Unikalus įrenginys, malonus tikrovės pojūtis, aukšta kokybė, super dizainas.

**Ne:** Per daug kantrybės pareikalavo konfigūravimas.

Visada Jūsų, Hothead Jr.





# skelbimai\*skelbimai\*skelbimai

Parduodu kompiuterį Sony PlayStation.  
Kaina 720 lt. su 3 CD.  
Tel. 72195  
Saulius (Alytus)

**Parduodu** nenaują Sega Saturn kompiuterį su 3 CD:  
VIRTUA FIGHTER 2,  
NBA LIVE'97,  
TOMB RAIDER.  
Kaina apie 650 lt. Galiu keisti į Sony PlayStation.  
Tel. (25) 445 550  
Andrius (Panevėžys)

**Parduodu** PC CD:  
1. SAND WARRIORS,  
2. PERFECT WEAPON,  
3. PRIVATEER 2, WING  
COMMANDER 1/2, ARMADA WING  
COMMANDER ir t.t. rinkinys.  
4. GERIAUSI ŽAIDIMAI – 24,  
Vieno CD kaina 20-25 lt.  
5. BLADE RUNNER – 4CD. 60 lt.  
Arba keičiu į MDK, WARCRAFT 2 ar kitus.  
tel. (242) 464 66  
Sailėnas (Vilkaviškis)

**Norėčiau susirašinėti** su tais, kas turi 486'ą ar Pentiumą (jei jiems įdomu).  
Mano adresas: Baltupių pr. 129-68, LT-3021 Kaunas.  
Parduodu PC CD DRUG WARS. Dėl kainos susitarsime.  
Tel. (27)239 280.  
Mindaugas (Kaunas)

**Parduodu:**  
1) Mažai naudotą Sega Saturn kompiuterį su 2-iem džoistikais: vienas su laidu, kitas distancinio valdymo (be laido), ir 1 CD (galima rinktis). Kaina 1200 lt.  
2) Video bloką Segai Saturn su vienu filmu (dvigubas CD). Kaina 700 lt.  
3) Atminties bloką Segai Saturn. Kaina 200 lt.  
Tel. (240) 709 19, (Gargždai)

**Parduodu** Sega Saturn (2 pultai, memory card), su keturiais kompaktais: DRAGON FORCE, SIM CITY 2000, STREET FIGHTER THE MOVIE, SOVIET STRIKE (naudotas).  
Tel. (218) 520 21, 439 98  
Aivaras.

**Pirkčiau** kompiuterius Game Boy ir Game Gear, bei jiems tinkančias disketes už jūsų pasiūlytą kainą.  
Kreiptis: Valdemaras Biršky  
Klaipėda, Nidos 46-77  
Tel. (26) 365 731

**Parduodu** arba keičiu žaidimus:  
CONSTRUCTOR (strategija),  
KOREA (avia fighting simulator),  
Rinkinį WELCOME TO NEW WORLD 16,

Rinkinį SPEED AND RACING (jame yra tokie žaidimai:  
CARMAGEDDON (Full CD)  
INTERSTATE'76  
MEGARACE  
NT RALLY CHAMPIONSHIP  
MOTO RACE  
NEED FOR SPEED 2)  
Tel. (22) 228 173  
Tomas (Vilnius)

Man 17 metų. **Norėčiau susirašinėti** su įvairias sistemas (žaidimų) turinčiais geimeriais.  
Rašyti: Vilnius, Kalvarijų g. 280-54b.  
Mindaugas

**Parduodu** arba keičiu Sony PlayStation CD:  
PORSCHE CHALLENGE;  
G-POLICE (2 CD, yra kodai);  
STAR WARS MASTERS;  
FIGHTING FORCE;  
BALL BLAZERCHAMPIONS;  
CODENAME TENKA;  
RAYSTORM;  
V-RALLY;  
DIE HARD TRILOGY.  
Vieno CD kaina 16-18 lt. 2 atminties kortos po 25 lt.  
Parduodu Sega Saturn CD:  
NHL'96;  
FIFA'97;  
VIRTUA RACING;  
FIGHTERS MEGAMIX;  
PANZER DRAGON 2;  
EXHUMED (1999);  
WARCRAFT 2;  
Vieno CD kaina 12 lt.  
Tel. (27 266 629), po 20 val  
Mantas ir Bartas (Kaunas)

**Parduodu** ir keičiu PC CD:  
UFO: ENEMY UNKNOWN  
(nenaudotas, originalus cd su angl. aprašymais)(75 lt.)  
HEXEN II (russian version) (25 LT.)  
TIME COMMANDO (25 lt.)  
ZOLOTIE STRATEGIJAI tom 2 (25 lt.)  
COMPTON's interactive  
ENCYCLOPEDIA (25 lt.)  
RED ALERT 2 CD (40 lt.)  
BLOOD & MAGIC (25 lt.)  
TUROK (3Dfx) (25 lt.)  
TOM & JERRY 3,4 (2 video cd) (40 lt.)  
100 best games (25 lt.)  
CONQUEST EARTH 2 CD (50 lt.)  
BEST GAMES for IBM PC #21 (25 lt.)  
10 naujausių hitais tapusių žaidimų rinkinys (BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN, FARBES CORPORATE WARRIOR, SEAFIGHT, PANIC SOLDIER, ADAM, ACHTUNG SPITFIRE, STAR WARPED, ULTIMA online phase 2, NITRO RACER, X-CAR). Kaina 30 lt.  
SEMLAI (2 tomas ) muzikos kurimui, neblogos programos (40 lt.)  
CD-ROM SAMPLER ('97 intel, originalas su 2 free games) (20 lt.)  
Galima derėtis

Tel. (293) 795 40 nuo 14 iki 18 val.  
Saulius (Mažeikiai)

**Reikia:**  
Jei kas nors duotų įsirašyti žaidimą THEME HOSPITAL ir PC CD, galėčiau sumokėti iki 15 lt.  
Tel. (242) 533 50 nuo 12 val.  
Kviesti Rimą.

**Parduodu** PC CD  
1. TOMB RAIDER II (25 lt.)  
2. WORMS II (25 lt.)  
3. DIABLO I (20 lt.)  
4. STARCRAFT (35 lt.)  
5. Windows'95 (30 lt.)  
6. Filmas BROKEN ARROW (sulaužyta strėlė) (45 lt.)  
Tel. (27) 727 892, nuo 15 iki 20 val.  
Andrius (Kaunas)

**Parduodu** PC CD:  
1. LUČŠIJE IGRI DLIA IBM PC DISK 35 #  
(UPRISING, KKnD, FROGGER, INCUBATION, DARK REIGN ir kt.).  
Kaina 25 lt.  
2. COMMAND & CONQUER SOLE SURVIVOR ONLINE (+9 labai neblogi muzikiniai gabalai). Kaina 30 lt.  
Tel. (218) 421 53  
Adomas (Plungė)

**Keičiu arba parduodu** PC CD: original. PSICHOTRON – psichologinis žaidimas,  
BIRTHRIGHT.  
Dėl kainos susitarsime.  
Tel. (22) 220 189  
Jurgis B.  
Vilnius, Pilies 42-5

**Parduodu** žaidimą SHERLOCK HOLMES (22 lt.)  
Tel. (22) 650 227, darbo dienomis nuo 9 iki 11 val. ir nuo 18.30 iki 20 val.  
Lukas (Vilnius)

**Parduodu** PC kompiuterį Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 1 Gd HDD, 8x CD-ROM, SB 16.  
Tel. (27) 551 165, po 18 val.  
Kęstas (Kaunas)

**Norėčiau susirašinėti** su žmogumi, kuris domisi PC, SPS, bei įvairiomis kompiuterinėmis programomis.  
Raimondui Zinkevičiui, apkasų 10c-14, Vilnius.

**Taisau** kompiuterius: Sega, Sony PlayStation, Panasonic, Sega Saturn ir PC.  
Tel. (27) 259 477  
Egidijus (Kaunas)

**Pirkčiau** Sony PlayStation (dėl kainos susitarsime).  
Tel./fax.(26) 277 551  
Marius (Klaipėda)





Aš manyčiau, jog kiberzonoje galėtų būti daugiau informacijos apie tai, kaip, pavyzdžiui, pačiam įsidėti RAM ar 3D akseleratorių ir t.t. Be to būtų gerai, kad už kuponų būtų galima žaisti ne 30 min., o pavyzdžiui, 3-5 val. ar visą dieną.

Ričardas Šliapikas (Kaunas)

*Kol kas mes nerašysime, kaip įsidėti RAM ar 3D akseleratorių, nes KIBERZONA nėra dar labai storas žurnalas. Žurnalo puslapiuose netelpa visi žaidimai, kuriuos norėtume aprašyti, o jei pradėsime jus mokyti surinkti kompiuterį, visai žaidimams neliks vietos. KIBERZONA - tai geimerių žurnalas.*

*J e i galite įeiti į "Interneta", galite KIBERZONOS konferencijoje užduoti rūpimus klausimus ir, jei mes į juos neatsakysime, atsakys kas nors kitas.*

Labas KIBERZONA,

Aš Linas Virbalas, man 13 metų, esu aštuntokas, rašau jums pirmą kartą. Anksčiau, kai KIBERZONA buvo dar laikraštis, aš nebuvo juo susidomėjęs. Kai jūsų leidinys tapo žurnalu, mano susidomėjimas išaugo. Ir 1998.03.27 dieną, eidamas su draugu pro kioską, susigundžiau ir nusipirkau.

Kaip matote, aš jau rašau jums laišką. Vadinasi nepasigailėjau. Puiki nuotraukų kokybė, išsamūs straipsniai ir 3D technologijų reklamos tikrai patraukė mano akį.

Aš turiu Pentium 90, 16 MB RAM, 1,8 GB HD, CD-ROM, Cirrus Logic (1MB) video card. Savo kompiuterį išnaudoju plačiai:

kuriu muziką (Rave — Techno), programuoju "Visual Basic 5.0" kalba, kuriu 3D filmukus su "3D Studio Max", esu "nukrekinęs" kelis žaidimus. ir, pagaliau, žaidžiu žaidimus.

Rašau Jums dėl to, kad kai perskaičiau Jūsų — "Kiberzonos" 98/1 numeryje apie EXTREME ASSAULT žaidimą. Jūsų aprašymas mane sužavėjo, todėl aš nusipirkau šį žaidimą. Viskas būtų puiku ir gerai jei ne viena maža problemėlė. Ši problema tokia, kad niekaip negaliu rasti ir pasiimti ateities tanko T1. Aš nesuprantu ar reikia pereiti kažkiek misijų ir tik tada bus galima pasiimti tanką, ar nuo pat pradžios galima pasiimti tanką. O gal mano kompakte yra brokas, nes jis, žinoma, yra mūsų mylimų "piratų" padarytas. Kęstutis (Klaipėda)

*Visų pirma, kad tankas taptų prieinamas, reikia pasirinkti vidutinį arba sunkiausią sunkumo lygį ir*

*maždaug įpusėjus žaidimą gausi tanką.*

7-tam numeryje parašėte TOMB RAIDER kodą, kurį dėl spaustuvės kaltės negalima suprasti, Parašykite, koks turi būti trečias kodo simbolis.

Iš anksto dėkingas jūsų skaitytojas Egis (Kaunas).

## TOMB RAIDER

**Įeikite į inventoriaus ekraną ir paspauskite :**

**L1 trikampis R2 L2 L2 R2 apskritimas L1 — visi ginklai.**

Ar DIE HARD TRILOGY (PC versija) turi kokius nors kodus? Jei turi, gal galėtumėte parašyti? Taip pat ir RESIDENT EVIL (PC versija), EXTREME ASSAULT kodus.

Juozas (Kaunas)

*DIE HARD YTILOGY yra nemažai kodų ir mes juos tikrai spausdinome, ir net ne vieną kartą.*

Kodėl jūs daugiausia rašote apie žaidimus skirtus PC. Dėl to, kad jų daugiau, ar dėl to, kad jie geriausi, ar kad Lietuvos geimerių dauguma naudoja PC. Kiek žinau, mano draugai PC žaidžia grynai laisvalaikio ar kai neturi ką veikti ir sako, kad žaidimai nenaudingi ir "ėda laiką" (vadinasi jie, nėra tikri geimeriai). Man atrodo, kad daugelis PC išsigyja dėl programavimo. Kiek žinau, prieinamiausias dalykas lietuviui šiuo metu yra Play Station.

Vaidotas (Pakruojo raj.)

*PC žaidimų rinka tikrai yra pati didžiausia, pati geriausia ir pati įdomiausia. Net žaidimų, kurie kuriami ir PC ir SPS kompiuteriams visgi PC versija yra kur kas geresnė. Be to, PC žaidimai yra sudėtingesni. O apie savo draugus pasakei labai teisingai — jie nėra geimeriai. Ar žaidimai "ėda laiką" ar ne galima ginčytis labai ilgai. Tai puiki tema pokalbiui.*



Algirdas Stfirbys



## KIBERZONOS skaitytojų geriausių žaidimų dešimtukas

TOP 10

1. STARCRAFT,
2. CARMAGEDDON,
3. FALLOUT,
4. TOTAL ANNIHILATION,
5. TOMB RAIDER II,
6. MIGHT AND MAGIC 6,
7. CONSTRUCTOR,
8. DIABLO,
9. WARCRAFT II,
10. HEROES OF MIGHT AND MAGIC II.

Norintys dalyvauti konkursuose turi iškirpti tik spalvotą juostelę (49 psl.) su konkurso numeriu.

### Konkursas Nr.1

Skelbiamas naujas konkursas.

Sugalvokite ir nupieškite KIBERZONOS pavadinimą, tinkantį viršeliui.

Kiekvieną mėnesį geriausio pavadinimo autoriai gaus po 1 žurnalą PC ZONE, o metų gale išrinksimė patį geriausią piešinį. Jo autorius gaus originalų žaidimą.

Prizus įsteigė firma POLIMEDIJA.

### Konkursas Nr.2

Kadangi sulaukėme labai daug pageidavimų skelbti kuo daugiau piešinių konkursų, ir toliau norėdami laimėti žaidimą turėsite nupiešti piešinį. Tik šį kartą galite piešti mėgiamiausią kompiuterinių žaidimų herojų.

Savo darbus siųskite iki liepos 20d.

### Konkursas Nr.4

Tai konkursas tiems, kas nieko nemoka (piešti, sugalvoti juokingą istoriją, atsakyti į klausimus...), tačiau labai nori gauti kokį nors gerą prizą (pvz. CD).

Konkurso sąlygos labai paprastos: iškirpkite juostelę su konkurso numeriu (Nr.4) ir atsiųskite mums iki birželio 30 dienos. Na, o mes burtų keliu ištrauksime vieną prizininką, kuriam atiteks CD su žaidimu (galite nurodyti, kokio žaidimo norėtumėte).

### Konkursas Nr.5

Šis konkursas skirtas Sony PlayStation gerbėjams.

Jei teisingai atsakysite į visus tris klausimus, pateiktus trijuose KIBERZONOS numeriuose, galėsite laimėti riedlente. Jei teisingai atsakysite į šešis klausimus — laimėsite džiostiką Sony PlayStation kompiuteriui, o jei teisingai atsakysite į tik tris klausimus, galėsite laimėti Sony PlayStation atminties kortelę.

1. Kokia kompanija sukūrė žaidimą PANDEMONIUM 2?
2. Pagrindinio žaidimo FIGHTING FORCE blogiuko vardas.
3. Kokius veiksmus gali atlikti žaidimo ODD WORLD ABE's ODDYSEE?

Prizus įsteigė UAB "Pas brolius".

## Parodos E3

## 25 geriausi žaidimai

1. Age of Empires II
2. Alpha Centauri
3. Baldur's Gate
4. Black & White
5. Descent 3
6. Diablo 2
7. Drakan
8. Duke Nukem Forever
9. Force Commander
10. Gabriel Knight III
11. Good & Evil
12. Grim Fandango
13. Half-Life
14. Madden 99
15. Max Payne
16. Myth 2
17. Populous The Beginning
18. Prey
19. Sierra Sports Football 99
20. Sin
21. Skies
22. StarSieve
23. Total Annihilation: Kingdoms
24. Tonic Trouble
25. Trespasser

E3

Prizininkai

Segos konkuro prizą suvenyrinį fotoaparata FUJI laimėjo G. Adomaitis (Šiauliai),

Segos konkurso prizus suvenyrinius puodelius laimėjo Justinas Samsonas (Vilnius), Donatas Pačėsa (Kaunas)

PC žaidimą laimėjo Giedrė Pavalkytė (kaunas)

Kitus prizininkus paskelbsime kitame numeryje ir "Interneto puslapyje".



Labai dažnai galima išgirsti tikrų žaidėjų nuomonę, kad kodų ir paslapčių aprašymai — pagrindinė didesnės daugumos žaidžiančiųjų nemokėjimo priežastis. Ypač tai akivaizdu žaidžiant *multi-player* režimu.

Tačiau visai kitos nuomonės yra žaidimų pardavėjai. *Cheat'ai* ir žaidimų praėjimų aprašymai — ištikimi jų draugai. Kaip žinia, žmogus praėjęs vieną žaidimą, tuojau bėga pirkti kitą.

Šiaip ar tai mes visi (geimeriai) kartais, o kai kurie nuolat naudojame kodus.



## 7TH GUEST

Pagrindiniame meniu surinkite "zaphod beeblex". Taip atidarysite visas duris. Tarp žodžių BŪTINA spausti tarpą.

## ARMORED FIST 2

Žaidimo metu paspauskite "Backspace" klavišą ir parašykite "KYLE". Gausite visus ginklus, kurą ir atsistatys visi sužeidimai.

## BATTLESPIRE

Paspauskite pele "Create a new character". Po to "Magic items" ir nusipirkite visas galimas mikstūras (iš viso 7). Išsaugokite duomenis ir paspauskite "Cancel". Į klausimą atsakykite spausdami "Yes". Dar kartą pele paspauskite "Create a new character". Ši kartą spustelkite "Equipments". Pastebėsite, kad mikstūros pardavimo kaina šiek tiek didesnė negu pirkimo. Paspauskite "Deselect". Parduokite visas mikstūras ir gausite daugiau pinigų. Kelis kartus pakartokite viską iš naujo ir tikrai praturtėsite

## Birthright

Jei žaidimo metu iškilo kokių nors problemų, tai jums galima padėti. Paspauskite "F3" ir įrašykite kodus. Tik nepamirškite, kad juos reikia įrašyti didžiosiomis raidėmis.

SYNADV — visi "nuotyčiai".  
SYNCASH — pinigai.

## Croc: Legend Of The Gobbos

Šiuos kodus reikia įrašyti žaidimo metu arba salos pasirinkimo ekrane.

**kodai:**  
argolife — nemirtingumas  
argoskip — galima pasirinkti bet kurį lygį  
llldrrllldrrll — 5-oji slapta sala

## Dark Earth

**Slapti kodai:**  
žaidimo metu paspauskite "P" ir įrašykite kodus.  
Įrašę kodą, paspauskite "Enter"! Iš pradžių reikia paspausti master-kodą. Jis įjungs visus kitus.  
fortytwo — master-kodas  
dwarf — maži ženklai

baffe — didelės rankos  
bigfoof — didelės kojos  
bighead — didelės galvos  
normal — normalūs ženklai  
muchbetter — išsilaisvinimas

**slapti klavišai:**

Ctrl-D — gyvbinės energijos papildymas  
D — priešo energijos sumažinimas 1.

## DEER HUNTER

Ekrane žemėlapyje įrašykite šiuos kodus:  
dhbambi — šis kodas parodo, kur visada būna elnias.  
dhdoeinheat — pas jus atvaro elnius.  
dhstealth — elnias negali jūsų matyti.  
dhbuckdown — jei nepataikysite, elnias nuo jūsų nebėgs.

## D.O.G.

Vykdydami misijas įrašykite šiuos kodus:  
mmghost — ???  
mmlevitate — praeiti kiaurai sienas  
mmtriggerhappy — šaudmenys  
mmfaithnomore — nepažeidžiamumas  
mmferrari — ???  
mmactivate — įvykdyti misiją  
mmjustice — nužudyti visus priešus  
mmparanoide — ???

## EXCALIBUR 2555 A.D.

Paspauskite ir laikykite paspaudę klavišą "ESC". Dabar spauskite "F12" ir įrašykite kodą. Atleiskite visus klavišus ir sugrįšite į žaidimą.  
Pilna gyvybė — [aukštyl] 3 kartus, [kairėn] 5 kartus  
Kardo pilna jėga — [aukštyl], [aukštyl], [kairėn], [kairėn], [kairėn], [dešinėn], [kairėn], [kairėn]

## Fifa:Road to World Cup '98

Įeikite į PLAYER EDIT SCREEN. Tai rasite ten, kur redaguojami žaidėjai. Vietoj žaidėjo vardo parašykite kodus:  
johnny atomic — Take a dive  
xplay — Hot potato  
eac rocks — Big Heads  
urlofus — Invisible walls  
dohdohdoh — Crazy ball  
footy — Silly moves

Stadiono pasirinkimo meniu paspauskite F5 ir surinkite norimą kodą:  
Take a dive — ???  
Hot potato — prie rezultato atsiras taimeris, kai ant jo buss 0, visi žaidėjai, kurie turės kamuolį, draugiškai nukris.  
Big heads — visi žaidėjai bėgios su DIDŽIULĖMIS galvomis  
Invisible walls — kamuolys visą laiką atšokinės nuo lauko

Crazy ball — po smūgio kamuolys skraidys į visas puses  
Silly moves — ???

## FX Fighter

Šiame trimačiame žaidime yra viena nedokumentuota galimybė, kurios daugelis žaidėjų nežino. Mūsų metu paspauskite klavišą "HOME", o po to kryptiniais klavišais pakeiskite ekraną į jums reikalingą. Po pasirinkimo vėl paspauskite klavišą "HOME".

## HEXEN II (pilna versija)

Konsolyje įrašykite šiuos kodus:  
god — nepažeidžiamumas  
noclip — eiti kiaurai sienas  
notarget — ???  
changelevel X — pereiti į kitą lygį  
restart — pradėti lygį iš naujo  
name X — pakeisti savo vardą  
give h X — papildyti sveikatą  
give 2 — ginklai x2  
give 3 — ginklai x3  
give 4 — ginklai x4  
impulse 9 — visi ginklai ir mana  
impulse 14 — avis  
impulse 23 — fakelas  
impulse 43 — ginklai/mana/daiktai  
impulse 44 — išmesti daiktą  
impulse 10 — pakeisti ginklus  
impulse 13 — pakelti daiktą  
impulse 100 — panaudoti fakelą  
impulse 100 — panaudoti Quartz Flask  
impulse 102 — panaudoti Mystic Urn  
impulse 103 — panaudoti Krater  
impulse 104 — panaudoti Chaos Device  
impulse 105 — panaudoti Tome of Tower  
impulse 106 — panaudoti Summon stn  
impulse 107 — nematomumas  
impulse 108 — panaudoti Glyph  
impulse 109 — panaudoti Boots  
impulse 110 — panaudoti Repulsion  
impulse 111 — panaudoti No Peep  
impulse 112 — panaudoti Ring Of Flight  
impulse 113 — panaudoti Force Cube  
impulse 114 — panaudoti Icon Defn  
chase\_active 1- ???

## Hocus Pocus

01. Gal būtų visai neblogai paslaminėti po piliis. Niek gaila, kad nuolaat reikia ieškoti raktus bei kautis su įvairiausiomis pabaissomis. Tačiau jums galima padėti.

BLAKE — visi raktai.  
FEELGOOD — pilna gyvybė.

Registruotoje žaidimo versijoje buvo šiek tiek daugiau kodų.

BANANA — superginklai.  
QUARK — automatiniai šūviai.

02. Jūsų nuotyčiai gali baigtis tik dėl dviejų



priežasčių: arba pereisite žaidimą iki galo, arba žūsitate (ir ši tikimybė labai didelė). Ar norite vaikštinėti po pilį, nebėgiodami nuo pabaisų ir nežūdami? Pakeiskite failą

HOCUS.EXE.

ieškoti: 01 06 3C 70

keisti į: 90 90 90 90

Pakeitimą reikia pakartoti 5 kartus. Na, o toliau kelias laisvas.

## Hunter Hunted

Įrašykite kodus ir paspauskite ENTER

COLE — visi ginklai ir nepažeidžiamumas

SNELLINGS — pilna gyvybė

SAGE, BLUE, ACOCADO, OCHRE,

VINCENT, HAHN — žaidėjo spalvos pakeitimas

## Interstate 76

Spausdaami Ctrl-Shift, panaudokite:

freelance — ???

getdown — visi priešai ims jus atakuoti,

tačiau kai žūsitate, persikelsite į kitą lygį

thirdnostril — ???

wiggleburger — ???

## JURASSIC WAR

Žaidimo metu paspauskite ENTER ir įrašykite kodus:

FOOD — 5000 maisto

NEXT — pereiti į kitą lygį

## LHX: Attack Chopper

01. Jums vėl baigėsi šaudmenys ir kuras? Nesijaudinkite. Skrydžio metu spauskite CTRL + R — šaudmenų vėl atsisiras, o sraigtasparnis pasipildys kuru.

02. Labai nusibosta nuolaat tikrinti dokumentaciją. Visada reikia turėti ją prieš akis. Gal nuimkime ją? Tik nepamirškite išpakuoti LHX.EXE programa UNP.

ieškoti: 75 0F 89

keisti į: 90 90 —

## Men in Black

1. Žaidimo metu paspauskite ESC

2. Surinkite DOUGMATIC

3. Dabar laiku paspauskite ESC ir surinkite:

give me — ginklai

load me — šaudmenys

heal me — sveikata

## Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Žaidimo metu paspauskite "t":

diediedie — ginklai

gimmestuff — inventorius

gameover — praleisti lygį

statuesque — ???

train me — ???

freebird — kristi

trixie — ???

cartograph — žemėlapis

## NHL'98

Žaidimo metu surinkite šiuos kodus:

MANTIS — ilgojo kūno dalys

NHLKIDS — žaidėjai pavirs vaikais

HOMEGOAL — įvartis šeiminkų naudai

AWAYGOAL — įvartis svečių naudai

PENALTY — penalty

INJURY — žaidėjas gauna traumą

ZAMBO — ant ledo atsiranda mašina

VICTORY — pergalė

FLASH — ???

SPOTS — ???

CHECK — ???

GRAB — ???

## NIGHTMARE CREATURES

*Kalisto / Activision*

Specialūs smūgiai ir smūgių serijos:

Kuo unikalūs šis žaidimas???

Visų pirma tai trimatis trečiojo asmens veiksmo žaidimas. Nepamirškite, kad zombį galite daužyti, kiek norite, jis vistiek atsikels ir toliau jus puls. Būtina jį perkirsti pusiau. Tačiau labai svarbu neprarasti savo energijos, kuri gali baigtis, jei labai ilgai nenukausite nė vieno priešo. Kol neperkirsite zombio pusiau, galite naudoti jį energijos papildymui. Be to, jūs turite labai daug daiktų (fakelai, pistoletai, kolbos, minos) ir ginklų.

**Daiktai:**

**Pistoletas:** iš pirmo karto nužudo beveik kiekvieną pabaaisą.

**Daugiavamzdis pistoletas:** juo šaudo aplinkui ir taip pat visus nužudo.

**Dūmų kolba:** išleidžia rūko debesį, kuriame pabaisos praranda orientaciją.

**Šviečiantis rutulys:** atstato 1/3 gyvybės

**Didelis šviečiantis rutulys:** visiškai atstato gyvybę.

**Žaibas:** apakina pabaisas.

**Snaigė:** užšaldo iki kaulų.

**Fakelas:** sudegina.

**Spygliuotas rutulys:** mina.

**Dinamitas:** nutraukia pabaissoma galūnes.

**Diskinis pjūklas:** tai maniakiškas daiktas — įjungus jį galima supjaustyti priešą.

**Specialūs daiktai ir smūgiai:**

**Sutrupinimai:**

**S** — STRIKE (smūgis lazda arba kardu)

**K** — KICK (smūgišs koja)

**J** — JUMP (šūolis)

**B** — BLOCK (blokas)

**Pagrindiniai smūgiai:**

**pirmyn + S** — šiuo smūgiu dažniausiai nukapoja pabaissai pusę kūno.

**pirmyn + K** — pjaunantis suktis.

**J + S** — pjaunantis išpuolis.

**atgal + K** — smūgis atgal.

**Pastaba:** Žaidimo pradžioje ne visus priešus galima perpjauti gabalais, tik vėliau jūsų herojus taip sustiprės, kad galės gabalais supjaustyti bet kurį priešą.

**Super smūgiai:**

**Pastaba:** Kaip daryti super smūgius. Šiame žaidime tai nelabai paprasta. Čia jums ne MK3, kur svarbiausia paspaudimo greitis. NIGHTMARE CREATURES reikia labai tiksliai spausti kiekvieną klavišą, be to, tarpas tarp paspaudimų turi būti 0.25 sekundės. Super smūgiu paprastai būna paskutinysis

serijos smūgis.

**Ignatijus:**

**S,S,S** — trigubas smūgis lazda

**K,K,K** — trigubas smūgis koja

**S,S,K** — dvigubas smūgis lazda ir koja

**S,K,S** — išmeigimas

**K,S,B** — suktis

**S,J,K** — smūgis lazda į saulės rezginį

**K,S,S** — smūgis koja ir dvigubas smūgis lazda

**K,K,K,S** — smūgis vėzdu iš peties

**K,J,B** — griebti pagalio galą ir jį išsukti

**S,S,S,K** — mega pakirtimas

**K,S,K,S** — vienuolio kerštas

**S,K,S,K** — mėsmalė (tai viena pavojingiausių smūgių serijų, nes paskutinis smūgis kerta priešą į gabalus)

**S,J,S,K** — baisioji mėsmalė (paskutinis smūgis taip pat pjaunantis)

## Nuclear Strike

*Lygių kodai*

**JUNGLEWAR** — 1.

**BUCCANEER** — 2.

**HAMMERHEAD** — 2.

**DETONATE** — 3.

**AFTERSHOCK** — 4.

**BLITZKRIEG** — 4.

**CHESSPIECE** — 5.

**NOMANSLAND** — 5.

**BASTILLE** — 6.

**LIGHTNING** — slaptasis lygis.

*Kodai, kurie padės jums išlošti...*

**UNLEADED** — kuras.

**GUNSRUS** — šaudmenys.

**CHAINMAIL** — šarvai.

**EAGLEEYE** — Recon režimas.

**OLDSCHOOL** — vaizdas iš viršaus.

**MAD BOMBER** — šaudmenys.

**CHEESYPOOF** — šaudmenys, kuras ir šarvai.

**SHARK BAIT** — ???

**ONETWO** — ???

**APACHELITE** — ???

**CROSSEYED** — ???

**DIG IT** — ???

**MPH** — ???

**PHOENIX** — ???

**AVENGER** — ???

**WARRIOR** — ???

## Quake 2

Žaidimo metu paspauskite klavišą "t".

god — nemirtingumas

give all [#] — visi ginklai

give blaster [#] — ginklai

give shotgun [#] — šautuvas

give sshotgun [#] — super šautuvas

give machinegun [#] — kulkosvaidis

give grenadelauncher [#] — granatsvaidis

give rocketlauncher [#] — raketsvaidis

give shells [#] — šaudmenys šautuvui

give bullets [#] — kulkos

give grenades [#] — granatos

give rockets [#] — raketos

give health 999 — 999 vnt. sveikatos

noclip —ėjimas kiaurai sienas

status — informacija apie žaidimą



## Ar kompiuteriai gali padėti verslui?

Viena iš seniausių Lietuvoje kompiuterinių firmų "Aiva sistema" balandžio 1d. parodoje "Bankas ir ofisas" pristatė naujus "Tornado Expert" kompiuterių modelius verslui bei naujas "Internet Aiva" tinklo galimybes.

Jau daugiau negu septyneri metai mūsų šalies firmoms ir pavieniams vartotojams gerai žinomi "Tornado" markės kompiuteriai ir faksai-modemai. Šie kompiuteriai, pradžioje importuoti iš Olandijos, jau kurį laiką surenkami Lietuvoje. Firma "Aiva sistema", gaminanti šiuos kompiuterius, sukaupė didelę patirtį tirdama klientų kompiuterinės technikos poreikius. Dėl to buvo optimizuotos gaminamų kompiuterių charakteristikos, kad jos geriausiai atitiktų skirtingų verslininkų grupių reikalavimus. Šių metų vasario mėnesį Vilniuje, o dabar "Bankas ir ofisas" parodoje Klaipėdoje "Aiva sistema" pristatė keturis naujus "Tornado Expert" kompiuterių modelius:

**TORNADO EXPERT IIP** kompiuterius profesionalams;

**TORNADO EXPERT II** kompiuterius didelėms įmonėms ir valstybinėms institucijoms;

**TORNADO EXPERT MMX** kompiuterius vidutinėms ir nedidelėms įmonėms;

**TORNADO EXPERT MX** kompiuterius darbui ir poilsiui namuose.

Robertas Šertvytis

## TORNADO kompiuterių namams charakteristikos ir kainos

Bazinis kompiuteris	TORNADO MX/GX kompiuteriai	TORNADO MMX kompiuteriai	TORNADO II kompiuteriai
<b>Bazinis kompiuteris</b>	<b>TORNADO GX 200</b> 0/16/2,1/1/14"/80 W	<b>TORNADO 200MMX</b> 256/16/ 2,1/1/14"/80 W	<b>TORNADO PII 266 CI</b> 0 KB/16/2,1/1/14"/80 W
<u>Pritaikymas:</u>	Kaina: <b>2395 Lt</b>	Kaina: <b>2769 Lt</b>	Kaina: <b>3657 Lt</b>
• laiškų ir dokumentų parengimas	<b>TORNADO MX 233</b> 512/32/2,1/2/15"/160 W	<b>TORNADO 233MMX</b> 512/32/2,1/2/15"/160 W	<b>TORNADO PII 266 CI</b> 0 KB/32/3,2/2/15"/160 W
• kai kurie žaidimai iš diskelių	Kaina: <b>2995 Lt</b>	Kaina: <b>3559 Lt</b>	Kaina: <b>4250 Lt</b>
• apmokymas dirbti kompiuteriu			
	<b>TORNADO MX 233</b> 512/32/3,2/4/15"Pan/240W	<b>TORNADO 233MMX</b> 32/ 3,2/4/15"Pan /240 W	<b>TORNADO PII 233</b> 512/32/3,2/4/15"Pan/240
	Kaina: <b>3895 Lt</b>	Kaina: <b>4195 Lt</b>	Kaina: <b>4995 Lt</b>
<b>Papildomi įrenginiai</b>			
<b>Kompaktinių diskų (CD-ROM) įrenginys</b>	CD-ROM 24x	CD-ROM 24x	CD-ROM 32x
<u>Pritaikymas:</u>	Kaina: <b>299 Lt</b>	Kaina: <b>299 Lt</b>	Kaina: <b>362 Lt</b>
• žaidimai iš kompaktinių diskų			
• kalbų, geografijos, istorijos ir kt. dalykų mokymasis			
• muzikinių diskų grojimas			
• filmų žiūrėjimui			



<b>Faksas-modemas</b> <u>Pritaikymas:</u> 1. Darbas INTERNET tinkle: • susirašinėjimas • informacijos paieška • pokalbiai 2. Faksų perdavimas - priėmimas 3. Autoatsakiklis	GVC 33.6 Kbps, voice, vidinis Kaina: <b>299 Lt</b>  GVC 33.6 Kbps, voice, išorinis Kaina: <b>451 Lt</b>	Sportster V34 33.6 Kbps, voice, vidinis Kaina: <b>589 Lt</b>	US Robotics Courier 33.6 Kbps, išorinis Kaina: <b>1169 Lt</b>
<b>Spausdintuvas</b> <u>Pritaikymas:</u> • laiškų ir dokumentų spausdinimas • nuotraukų spausdinimas	HP 400 rašalinis spausdintuvas (3 p/min, 600x300 dpi) Kaina: <b>592 Lt</b>	HP 690C rašalinis spausdintuvas (5 p/min, 600x600 dpi) Kaina: <b>1169 Lt</b>	EPSON Stylus Photo700 (1440x720 dpi) Kaina: <b>1395 Lt</b>
<b>Fotoskeneris</b> <u>Pritaikymas:</u> • skaidrių ir nuotraukų įvedimas į kompiuterį • nuotraukoms spausdinti	ARTEC Scanrom 4E Kaina: <b>800 Lt</b>	IMAGERY 9600+ Transperency adapter Kaina: <b>1298 Lt</b>	EPSON FilmScan 200 Kaina: <b>2195 Lt</b>
<b>Fotokamera</b> <u>Pritaikymas:</u> • nuotraukų darymas		HP PhotoSmart 640x480, 2 MB Kaina: <b>1549 Lt</b>	EPSON PHOTO PC600 skaitmeninė kamera Kaina: <b>3295 Lt</b>
<b>Radio imtuvas–adapteris</b> <u>Pritaikymas:</u> • muzikos, žinių klausymasis	Radio card Typhoon Kaina: <b>199 Lt</b>	FM radio Kaina: <b>178 Lt</b>	Radio Typhoon sound card Kaina: <b>194 Lt</b>
<b>Tele-, videoimtuvas–adapteris</b> <u>Pritaikymas:</u> • televizijos laidų žiūrėjimas kompiuteryje	Tuner PAL B/G AMC, BG 81 Kaina: <b>479 Lt</b>	Tecram PCI capture TV M250 Sekam D/K/3 Kaina: <b>729 Lt</b>	
<b>Vairalazdė</b> <u>Pritaikymas:</u> • žaidimams	Joyfigter 100Plus (4 ausinės mygtukai) Kaina: <b>54 Lt</b>	Predator Etrema (4 mygtukai, sukinėjasi) Kaina: <b>179 Lt</b>	<b>Thuder Wheel 3D</b> (daugiafunkcinis) Kaina: <b>219 Lt</b>
<b>Muzikinė klaviatūra</b> <u>Pritaikymas:</u> • mokymasis groti • grojimas • muzikos kūrimas	Primax M4900 Middistern Music keyboard Kaina: <b>349 Lt</b>	Target Midi keyboard TRG-MK149 Kaina: <b>542 Lt</b>	
<b>Videokonferencijų įranga</b> <u>Pritaikymas:</u> • videotelefoninis ryšys INTERNETU • vaizdų "fotografavimas" • aplinkos stebėjimas naktį	GRANDMA 2000 Kaina: <b>1300 Lt</b>	3D Virtualios realybės akiniai <u>Pritaikymas:</u> • žaidimai • mokymasis	KASAN 3D MAX Kaina: <b>446 Lt</b>

Garantija kompiuteriams — 2 metai, kitai technikai — 1 metai. Visi kompiuteriai komplektuojami su "Cherry" klaviatūra ir "pele".



# Agresyvusis jaguaras

Daugeliui žodis "jaguar" asocijuojasi su greita kate (jaguaras arba kitaip leopardu) arba su dar greitesne mašina. "ATARI" firmos sukurta kompiuteris, pavadintas "Jaguar" buvo taip pat greitas. Tačiau čia vėl pasiteisino sena gera liaudies patarlė: "neskubėk ir būsi pirmas". JAV firma "ATARI" žinoma daugeliui kompiuterių mėgėjų. Daugelis tikriausiai prisimena pirmuosius jos gaminius. Daugelis (taip pat ir aš) žaidėte tuos pirmuosius 4 bitų žaidimus. "ATARI" sukurta kompiuteriu. Tada dar niekas net nenutuokė apie 3D žaidimus ir džiaugėsi ekrane matomais kamputais paveikslukais. Tačiau laikas bėgo... Buvo sukurti 8 bitų ("SEGA Master System" ir "Nintendo Entertainment system" ir kt.). Po to sekė 16 bitų ("Sega MegaDrive", "Super Nin-

dalyko. Dar prieš SEGA SATURN ir gerokai prieš "Sony PlayStation" ir "Nintendo 64", kai galingiausių buvo laikomas 3DO, "ATARI" užbėgo istorijai už akių ir sukūrė 64 bitų kompiuterį, kurį pavadino – JAGUAR. Tai įvyko apie 1994 metus. Tada, JAV žurnalas EGM (ELEKTRONIC GAMING MONTHLY) liepos mėnesio numeryje pirmą kartą pristatė šį kompiuterį. Dabar paskaitytė tai, ką jie rašė, tikriausiai numirtumėte iš juoko. Antraštė skambėjo daugmaž taip:

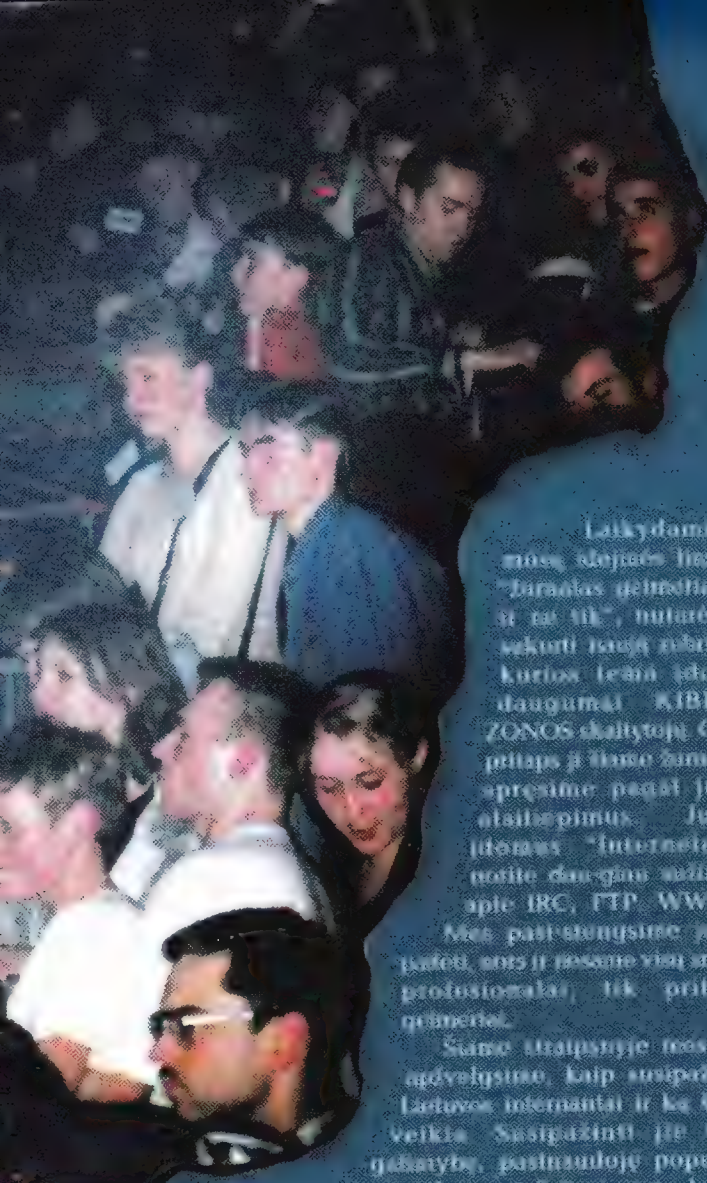
"JAGUAR 64 - BIT. THE MOST POWERFUL HOME VIDEO GAME SYSTEM EVER INVENTED. Kas išvertus iš anglų kalbos reikštų: JAGUARAS 64 - bitų. Galingiausia kada nors išrasta namų video žaidimų sistema." Pasižiūrėję į žaidimus, tikrai tuo suabejotumėte. Tai prasto lygio, neprilygstantis net 32 bitų kategorijai, žaidimai. Čia žinoma, sprendžiant iš grafikos pusės. Keletas geresnių būtų: ALLIEN Vs PREDATOR (ši teko žaisti) ir DOOM. Tačiau išoriškai kompiuteris atrodo tikrai agresyviai (ne veltui tokį pavadinimą parinko!): visur juoda, raudona, kraują simbolizuojančia, spalva užrašytas pavadinimas, patogi linksmalazdė, galima žaisti juo ir klaviatūra, nes turi 17 (!) mygtukų. Sugalvoja žmonės?! Tačiau... Tačiau nepaisant 64 bitų procesoriaus ir kitko, jis netapo populiarus. Žaidimai nebuvo įdomūs ir geri. Greitai kompiuterio kaina nukrito, o pats kompiuteris neatlaikė kitų konkurencijos (3DO, o vėliau ir SEGA SATURN bei SONY PLAYSTATION). Tada "ATARI" griebėsi gelbėjimosi rato ir išleido priedą – JAGUAR CD, kuris dedamas ant paprasto JAGUARO viršaus ir leidžia žaisti žaidimus, įrašytus į CD ("Demolition man", "Dragons Lair" ir kt.). Tačiau tai negelbėjo. Žinokite – jei firma ryžtasi išleisti kokį priedą savo sukurtam kompiuteriui, reiškia, kažkas blogai. Priedo sukūrimas, tai mirusio projekto gaivinimas, kuris, kaip rodo praktika, dažniausiai nesėkmingas. Niekada nepirkite to kompiuterio, kuriam yra sukurtas koks nors jo galios padidinantis priedas, o jei tokį kompiuterį turite – greičiau kam nors parduokite, nes ilgai jis netrauks. Visai nesvarbu, kad jis

nuostabiai veiks, tačiau firmos nebeturės jam žaidimų, o ir kūrėjus nusigręš – kompiuteris bus laikomas mirusiu. **P r i s i m i n k i t e** "MegaDrive" – jai buvo išleista ir 32x ir SEGA CD – niekas nepadėjo. Jei kompiuteris techniškai paseno – nepadės jokie priedai. Taip atsitiko ir su JAGUARU. Nepaisant visko JAGUARAS įėjo į kompiuterių istoriją kaip pirmas 64 bitų kompiuteris. O būti pirmam – tai kiekvieno svajonė. JAGUARAS nebuvo pripažintas, nebuvo geriausias – tačiau jis buvo pirmasis. **L i n k i u i r J u m s b ū t i p i r m i e s i e m s .** Stenkitės pirmauti visur ir visada.

tendo E.S" ir kiti kompiuteriai).

Pagaliau pasirodė 32 bitų įtaisai, kurie sugebėjo parodyti 3D vaizdą. O dabar yra pilnavertis 64 bitų kompiuteris "N4". Technika padarė didžiulę pažangą. Nuo nieko iki 64 bitų kompiuterio. Tačiau daugelis pamiršo, o gal ir nežinojo vieno





# Jie sėdi "Internetė"

#lietuva

Laikydamiems mūsų dejuos linijos "Juraolas gelmstamiz ir ta tik", nutarėm sekurti naują rubriką, kurios tema idami daugumai KIBERZONOS skaitytojų. O ir piltaps ji klamo žmiede, spręsimė pagal jūų atsakyminius. Jūms ištomas "Internetas", norite daugiau sužinoti apie IRC, FTP, WWW? Mes pasiūlysimė jūms padėti, nors ir nesime visi arčiau profesionalai, tik prilyre gelmėtai.

Same titaipnyje mes tik apdvelysimė, kaip susipažinti Lietuvos internetai ir ka klup veikla. Susipažinti jie turi galatybę, pasinaudoję populiariausia "Internetė" technologija bendravimo programos — IRC.

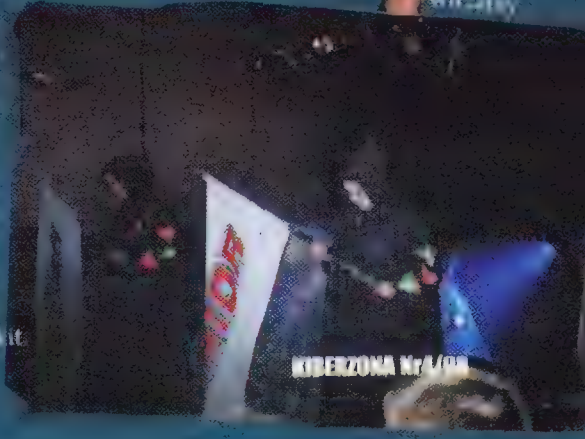
Jūs nežinote, kas tai? Man jūų baimė gali. Bet karte as ir tikai pusilgiau tos rūmės, kinta prarodai sesidūre su IRC (Internet Relay Chat — pašnekesiai per Internetą). Ar jūs kada mat stasinate, ka veikdavo žmonės skuramžiais, odinodami trūžų "radijų", "televizijų" ar bent jau "hakeriais" reikimam? Ar jūs ilgti ilkestumėt kaimo vienuolė be jūt IRC norėdais prakiuti dar sekurčiai padabai šiuo žmonių technologijų skaleje. Be šio mano gyvenime atidūmų tuč la spaga. Nors internetas gali skaitis. Bet visi sūlinka, kad tai yra apibūdima — "WOW!" Kaipgi vykda tas itestigimais, bendravimas, paklausė, žen palakytū vta skirti kompiuteriai — serveriai (IRC serveriai) imintys specialius odimus, pvz., ar aminitel.net), pri kurių ir jungiasi kompiuteriais personas, tikimais pašnekesiai teksto pagabos.



Taip, taip, tikta teksto. Bet same yra daug pliaut. Jūų monė, kin žimėla pašnekesiai (arba, jū žimėla) kompiuteriais. Jūs dūta info

netij pati susipažimė. Bet jei jūz norėtėte stasink su tuo beveik nepažįstama pašnekesiu (būts gal šnekesis su jūo pūmiamom tonam kais mēnesiam), nemudėkit, jei teks nusaviti ar jūų mēnesio apn j būvo kūtika. Taip atadinka daugelui. Pasiškinti as to nesugebėm, grėčian patys suprasit. Žmogus IRC ir realiaite gyvenime to teks pat. Bet as visada taip atadinka. Tikimo monja, bet as ten susitadai sūo gyvenimo draugo, kad ir kaip neptikėtina ir stebuklinga rauna tai atrodo. O bendravimė, daugų as dravmų masrasti ten minutes reikalas. Pažinti jūz prisijungus, kiti gali pagal jūų vardą ar pravardę. Nenustebkit velti paraciūs saraše jū daug labai keistų ir unikalių. Ji susipažim hū jūų fantazijos problema, tik kad ne ilgesnis 9 raidžių būlių. Kai kurie mėsta jūos reguliariai kaitalioiti. Bet pasijungus visi neplyšoja vieni per kitą įvairiausiom būtom, o pasiškirsto po teminius kanalus kas sau (\*vėliau, #sūmūžinėjimas, #x-files). O jau kas jūose dārosi, atskiras straipnis šėliū. Ir šėis.

Tradicija tapo rengti IRC balsas-mėligas. Darsijita kabe rūpi su kao joms teko paapiepti būltūstas valendas. Taip norm žvilgtelėti tam žmogui i aka, gal net šiltesnis sūnykias užmūpti i, ir išgerti abas bokalų pašaliko proja i. Būliū mūcatoras — UKOLAS Vieta — klubas "Mazkanti oūptas". Žmonės pūcs tai abas qatruoja mūcodytame www sūite, kad būliū manoma mūmūtyti žmoniū skaičių. Bet kaip ne kosta, per Kalėdinį būliū užsūmūtravo apn 600 dalyviū, o balandžio 18-ajos dienos — 1200. Bet atėjusū i atadū būlins dalyviū skaičius havo beveik vūmōdas, ir suprak bū, kaip sūti. Is ankato mūmūntamūjama būlins programū. Kai kas pakviečiamas sekūconcertuoti. Pūmū kartū dalyvavo ZAS ai, i — grupė JUNIOR. Net pūmū internautū (Mazokkaskina su savo pašnūkimo, niva osūnyū pūmū) asūtaoke pažiaties per IRC dūka — as gūmū patylinai i) mūmū atėvėsi vūmūtes Angoro klube. Internautū koku, pe to sūdėjo, qūro abū ir par. Kad būliū gelima mūmūjūdyti oū mūmūty, havo pūmūdyta pūmūmūty dalyviū pagal kanalus. Ir man tūko "pūmū" kamū i eksūpeda būla vūmū jū. Būlins vyko iki ryto. Atsūpūmū gūdūjū mūmūmū. Bet dauguma būo pašnūkiai. Sūmū — ūk kad daugiaū būliū būty. Nebūmū i s i s o Lietuvos IRC, qū itara ir populiariū sūū kanali. O mūmūmū sūū — viū būlins būtūmūtai — sūnyki iū i pūmūkit.



KIBERZONA Nr. 1/04



# UBIK

*Cryo Interactive Entertainment*

Kartą teko skaityti garsaus autoriaus, parašiusio "Bėgantis skustuvo ašmenimis" (*Blade Runner*) bei "Prisiminti viską" (*Total Recall*) Filipino K. Diko "Ubiką". Ją perskaičius, teko susimastyti. Ar ji man patiko, o gal aš ne viską supratau? Kūrinys tikrai skirtas ne mažųjų ratui. Tada dar nežinojau tokio žanro – *cyberpunk*.

Žaidime UBIK (man priminė SYN-DICATE WARS) viskas kur kas paprasčiau. Už lango Niujorkas, 2019

happy end. Žaidimo eigoje juos apginkluoti bus pateikti 30 skirtingų ginklų. O protškai pranašesniems žmogeliams dar pravers misijoje ir 60 psichinių galių. Ši fizinės ir protinės ginklų kombinacija padės paversti jūsų kovojantį būrį mirtina jėga.

Prasidėjus misijai jūs ir pamatote savo pasirinktą grupelę agentų visame 3D gražume. Jie juda pagal *Motion Capture* technologiją, kuri fiksuoja realius žmonių veiksmus. Kiekvienas laiko rankoje tokį ginklą, koks ir yra pasirinktas. Jei jį pakeisite

kada nori, keičia jums "patogesni" vaizdą. Žinoma tai galima rasti, bet tada ji visai nekeičia kameros krypties ir t. t. Rodo iš vieno taško, o jūs keiskite pats iš pasirinktinių pozicijų. Taip, aš taip daryčiau. Betgi žaidimo kūrėjai nepažalavo, kad galima būtų padaryti kokią pauzę žaidime, kaip žaidime DARK LANDS. Ar išvis paversti *Turn-based*. O čia per patį kovos įkarštį jūs bandote žaibiškai nulaikyti "peles" žymeklį priešo galvon (na nesvarbu kur), o kamera staiiga nutaria, kad štai šitas vaizdas jums bus patogesnis akiai. Pradėję orientaciją, vėl akimis braidote po



metai. Atrasti jau kiti gyventi tinkantys pasauliai. Megakorporacijos pasiskirsčiusios valdymo zonas. Tačiau taikos kvapo niekur nerasi. Skelbti karą niekas nesiryžta, užtat visur ir vyrauja industrinis šnipinėjimas. Jūsų vardas Džo Čipas (*Joe Chip*) ir dirbate kompanijoje "Runciter Associates" spec. būrio vada. Jūsų, kaip ir būrio, pagrindinė užduotis – demaskuoti priešiskus kompanijai subjektus, turinčius protinį ar bent fizinį pranašumą ir tuo besinaudojančius. Paprasčiau – kitos kompanijos pasamdo žmones-agentus kokiai nors diversijai ar šnipinėjimui. Daugelis jų (kartais net skaudžiai jūsų atžvilgiu) dar sugeba ir smegenis pajudinti.

Tokių reikia naikinti, pasakysiu jums. Paklauskite manęs kaip? Tuoj imu ir pasakojų. Vienos iš 15 misijų įvykdymui jums teks pasirinkti būrį (*Select Squad*). Nes vienas jūs kovoje būsite pašalintas nespejus net įsijausti. Geriau išsirinkite misijai labiausiai tinkančius dar keturis agentus. Atsiminkite, kad nuo to, kaip pasirinksite agentus, priklausys, ar ši misija bus su

kitu, tai pastebėsite vizualiai. Tas pats daroma ir su kitais inventoriaus daiktais. Užsidėjus apsauginį skydą, paėmus rankon vaistinėlę – viskas atitinkamai parodoma. Patys perskaityti pavasizinti ngi kokybiškai.

Kiekvieną agentą (ar grupę) galite valdyti atskirai. Tereikia juos pažymėti kaip "C&C" žymint būrį. Jie bus saugesni, jei priversite juos pritūpti sustojus. Paspaudus kur nors su "pele", jie nubėgs ta kryptimi. Jei paspausite ant žmogaus (kario ar tai šiaip civilio) – pažymėti kariai supras, kad jo nekenčiate ir stengsis jį pašalinti. Mirus iš žmogaus lieka tik koks nors daikčiukas (šaudmenys, skydas ar pan.), tačiau žaidžiant sudėtingesni lygtį, po kelių sekundžių dingsta. Nereala taip. Yra dar keletas minusų. Pirmasis slepiasi kameroje, kurios



ekraną, mėgindami atsikirti savo karius nuo tų, kurie nepriklauso "Runciter Associates". Jei tokie momentai dažniau pasitaikys – visa misija nulėks šuniui ant uodegos. Tad jums belieka

pasakyti ką nors pikto. Bet aš negaliu. Nes kad ir kiek minusų turi mano aprašomas žaidimas (mano nuomone – 3 :)), vis tiek jį žaidžiu vėl ir vėl. Matyt todėl, kad pliusų jis turi kur kas daugiau.

Žaidimas pareikalaus kompiuterio su Pentium 90 procesoriumi, turint at-sargoje dar 16 MB RAM ir Win 95 operacinę sistemą. 3D akseleratoriai nepalaikomi.

Wiržantys





# Earth 2025

"Internetas" daugeliui užkietėjusių žaidėjų seniai jau nebe naujiena. Daugelis jau įpratę žaisti žaidimus tuose neaprepiamuose duomenų kluonuose. Mūsųose jau daugelis žaidžia PBEM (žaidimai žaidžiami elektroniniu paštu), bet taip vadinami PBW – žaidimai žaidžiami "Interneto" tinklapuose, yra dar gana retas reiškinys. Gal dėl to, kad nebuvo "gerų" žaidimų, o gal dėl "Interneto" lėtumo. Taip, tenka pripažinti: "Internetas" yra prasta terpė "kietiems" žaidimams, dėl savo "nerangumo". Bet tai dar nereiškia, kad nėra žmonių, bandančių kurti tokių žaidimų. Kol kas tokių bandymų dar mažai, bet šie žaidimai vis labiau populiarėja, taigi galbūt greitai laiku išvysime daugiau naujų "perliukų". O dabar apie vieną iš populiariausių ir įdomesnių šiuo metu – EARTH 2025, kurį galima rasti adresu <http://www.solarianet.com/games>.

## Nuo ko viskas prasidėjo

2025 – prieš keletą metų pasibaigę pats didžiausias Žemės istorijoje karinis konfliktas. Išliko tik nedidelė dalis žmonių, išbarstyti po visą pasaulį. Nėra vyriausybių, nėra jokių ryšio priemonių. Jūs esate vienoje iš išlikusių gyventojų grupės, kuri įkuria savo valstybę ir išrenka jį savo lyderiu. Tuo pačiu metu daugelyje skirtingose pasaulio kampeliuose kuriasi naujos valstybės. Tūkstančiai jų. Jūsų tikslas aiškus – ištvirtinti naujojo pasaulio galingųjų tarpe, o tai padaryti, esant gana dideliame žaidėjų skaičiui (apie 1000 kiekviename serveryje) yra tikrai nelengva užduotis. EARTH 2025 yra klopas tokių žaidimų, kaip CIVILIZATION, o kūrėjai apibūdina jį kaip imperijos tipo žaidimą. Skirtingai, nuo paprastų tokio tipo žaidimų, čia nerasite jokios grafikos, jokių specialiųjų efektų, vien tikrai lentelės ir skaičiai. Bet ar gali kokie nors specialūs efektai padaryti tai, ką gali mūsų vaizduotė?

Žaidimą galima suskirstyti į ketelą pagrindinių punktų: valstybės valdymas, ekonomika, mokslo tyrinėjimas, diplomacija ir karinė veikla. Jos tarpusavyje yra stipriai susijusios. Bet pradėsime iš eilės.

## Valstybės valdymas

Savo valstybėje esate visiškai valdovas ir panašiai kaip CIVILIZATION, galite keisti savo valstybės valdymo formas: nuo diktatūros iki demokratijos, priklausomai, nuo to, ko siekiate ar kas arčiau prie širdies. Suprantama, savo valstybėje reguliuojate mokesčių dydį ir kokią ginkluotę gamina jūsų pramonė. Atskiroje lentelėje galite sužinoti visus duomenis apie savo valstybę: jos biudžetą, gyventojų pajamas, karinės technikos kiekį atsargų kiekį ir kitus būtinus duomenis.

Ekonomika  
Ekonominė galia  
Kos rai  
dai did  
le įtaką tai  
jūsų valsty  
bėje esančių pa  
statų skaičius. Iš  
pradžią, kol turtė  
mažai tyrimų centrų ir  
statybininkų brigadų.  
kiekvienas ėjimas duoda mažai naudos.  
Statybos, tai lyg investicija į ateitį. Pastatų  
rūšių nėra labai daug: verslo centrai, kurie  
didina jūsų gyventojų ekonominę galią ir  
tuo pačiu surenkamus mokesčius, gyvenamieji kompleksai, kurie padeda tankiau apgyvendinti šalį, karinės bazės, tyrimų centrai, gamyklos, fermos ir pagaliau – statybininkų brigados. Karinės bazės padeda geriau parengti jūsų kariuomenę, sumažina jos išlaikymo išlaidas. Tyrimų centrai didina jūsų galimybę žengti daugiau nei vieną ėjamą, o fermos žinoma, augina maistą. Gamyklos gamina jūsų ginkluotę. Bet iš pradžių nieko neturite ir jūsų valstybės ekonominė galia visai ne kokia. Laikui bėgant statote vis daugiau pastatų ir ėjimo ekonominė nauda pradeda augti geometrine progresija. Kol nepasiekiate ribos, t.y. kol nepanaudojate visos laisvos žemės ir nebeturite kur statyti naujų pastatų. O naujas žemes galima išsigyti tikrai dviem būdais – tyrinėjant naujas žemes, kas yra efektyvu tikrai pradžioje ir žinoma kariaujant. Ekonomika gana stipriai priklauso ir nuo mokesčių dydžio: kuo mažesni mokesčiai, tuo labiau auga jūsų gyventojų ekonominė galia. Didelę įtaką ekonomikai žinoma daro ir mokslas. Taigi toliau apie jį.

## Mokslas

Mokslas sukasi apie tą pačią ašį, kaip ir viskas šiame žaidime: ekonomika, gyventojai, kariuomenė. Galite tyrinėti karinį mokslą, kuris padeda mažinti kariuomenės išlaikymo kaštus. Mediciną, verslą, gyventojų apgyvendinimo mokslą, ginklų efektyvumą, žemės ūkio mokslą, antibranduolinę gynybos ir kitus panašius mokslus. Kuo daugiau turite tyrimų centrų, tuo daugiau galite ištyrinėti per vieną ėjamą.

## Diplomatija

Šiame žaidime yra gana gerai ištobulinta diplomatija. Jūs galite turėti po tris gynybinius ir puolamuosius sąjungininkus. Beje galite turėti tris mokslo sąjungininkus, su kuriais dalysitės mokslo pasiekimais. Ir po du žvalgybos ir prekybos (daugiau simbolinius) sąjungininkus. Bet, kaip rodo mano patirtis, aljansai neturi ribų ir kartais pasiekia milžiniškų dydžių. Tie didieji aljansai paprastai turi keletą lyderių, kurie koordi-

## Nuo ko

viso aljanso veiklą ir daug smulkių valstybių. Taigi kartais užpuolus, atrodo, paprastą nušiu-rusiją šalį, galite susidurti su galingo aljanso kerštu. Taigi tada prisiminate, kad galima rašyti laiškus su grasinimais, prašymais, maldavimais ir t.t. Žinoma, jums niekas netrukdo kurti galingų aljansų, bet tai yra gana sunkus darbas. Čia turėtų pasireikšti jūsų, kaip vadovo talentas. Priversti savo sąjungininkus pripažinti jūsų autoritetą. Diplomatinės pagalbos galite šiame žaidime da-ryti stebuklus: kaip teko pačiam isitikinti, kai jau ginklai nebegali padėti išsikapstyti iš sunkios padėties, tada padės jūsų aš-trus liežuvis. Kartą diplomatinės pagalbos sugebėjau prisiekusį savo prieša paversti geriausiu sąjungininku.

## Karinė veikla

EARTH 2025 yra karinis žaidimas. Čia nebūna laikos, o ir jos pagalba aukštumų jūs nepasieksite. Taigi jūs nuolatos ginkluojatės. O pagrindinis mokslų bei ekonomikos kryptis – kariuomenė. Viskas priklauso nuo jos. Karių rūšių nėra daug: pėstininkai, lėktuvai, gynybiniai ištvirtinimai, tankai ir, žinoma, agentai. Pradedančiajam yra būtina žinoti, kad negalima iš pradžių per daug išplėsti savo teritorijos, nes iš karto tapsite "plėšrūnų" grobiu. O ir didesniai teritorijai apginti reikia didesnių pajėgų. Didelės teritorijos gynyba reikalauja milžiniško kariuomenės kiekio. O jei jus užpuols jūsų vertas priešas, tada nepadės nei branduolinis, nei cheminis, nei bakteriologinis ginklas, kurio čia yra gana apstu, tačiau jis nėra toks efektyvus, kaip kartais norėtumėte. Tada tenka prisiminti diplomaciją. Jūsų valstybė neturi jokios konkrečios geografinės padėties, todėl tiek jūs, tiek jūsų oponentai gali pulkti ką tik panorėję. Puolimo rūšių yra gana daug, pradedant nuo paprastų atakų ar aviacijos bombardavimų, baigiant branduolinėmis atakomis. Žvalgyba irgi turi didelę įtaką jūsų kariniams veiksams: niekada nepulkite prieš, prieš tai nesužinoję, kas jo sąjungininkai ir kiek ginkluotės jis turi. Žinoma, jūsų

(Nukelta į 50 psl.)



# INTERSTATE'76

(Tęsinys; pradžia Nr.3)

## 10 scena

**Užduotis: Išžvalgyti kelią. Skiterio veną nuvesti į Tatumą.**

Aplenkite Skiterio furgoną ir lėkite pirmyn, kol prieš Jus pasirodys du mentai. Apsisukite ir atviroje vietovėje pavaišinkite juos ugnimi. Kai su mentais bus susidorota, važiuokite pirmyn iki didelės policijos užkardos. Čia turėsite progos susipažinti su nauju priešu — policijos tanku. Be to, ne su vienu — o iškart su dviem. Tiesa, Jums nė plaukelis nenukris, jei nepulsite tiesiai į užkardą, o šiek tiek apsižvalgysite aplinkui. Kairėje pusėje (kur yra įvažiavimas į gruntuotą kelią) pamatysite neaukštą kalvelę — užvažiuokite ant jos, ramiai aplenkite užkardą ir — vėl į plentą. Mentai dėl tokio manevro visiškai sutriks ir išsiriškiuos prieš Jus tartum tire — tad nesnauskite. Kai sunaikinsite paskutinę mašiną, užkardą atsidarys. Šiek tiek pavažiavę į priekį atsikratykite dar poros įkyrių pareigūnų, o paskui laukite Skiterio Tatumė.

## 11 scena

**Užduotis: Kirsti upę ir sutikti Torusą kitame krante.**

Patarimas. Šioje užduotyje būtinas 50 cal turretas. Rekomenduojama kiek įmanoma sustiprinti šarvus, ypač priekinius ir užpakalinius.

Nusileiskite nuo kalnelio paskui furgoną ir pasukite į dešinę. Važiuokite link tilto per Pesoc upę. Pervaziavę vieną tiltą, neskubėkite prie antrojo. Neblogai nugriaudėjo, ar ne? Nuo tilto pasukite į dešinę į lauko keliuką ir pasirinkite susitikti su pora sraigtasparnių. Kap tik jiems ir skirtas turretas. Įjunkite auto-



taikiklį (T), paspauskite gaiduką, ir po minutės Jūsų sparnuotieji draugužiai bus priversti nusileisti tiesiai ant plento. Jeigu Jums neduoda ramybės jų raketos su automatiniais taikikliais, retkarčiais išjunkite variklį (S). Kai susidorosite su čoperiais, liks įdomiausias dalykas — atvažiuoti į susitikimo vietą nepasiklydus lauko keliukų labirinte. Visą laiką laikykites dešinės. Kryžkelėje bus staigus posūkis į dešinę (maždaug 160 laipsnių) — sukite ir netrukus pravažiuosite po vienu iš tiltų, o pariedėję dar galiuką, dešinėje išvysite kelią, einantį lygiagrečiai jūsiškim — Jums reikia važiuoti kaip tik juo. Kitoje

kryžkelėje pasukite į kairę, tačiau visą laiką žiūrėkite dešinę — pamatysite gruntuotą kelią ir staigią įkalnę. Pasukite į jį. Štai ir Jūsų tiltas. Dabar — pirmyn, o 380-ajame plente — kairėn. Greitai horizonte pasirodys Skiterio furgonas.

Patarimas. Be abejo, antroji misijos dalis nebus tokia rami, kaip čia aprašyta. Tačiau susikibti su niekuo nederėtų. Ir apskritai, kuo mažiau sustojimų, tuo geriau.

## 12 scena

**Užduotis: Pranikti į automobilių gamybos kompleksą. Sunaikinti V&N Pneumatics. Susidoroti su Disko ir jo draugais. Išsinešdinti iš komplekso.**

Patarimas: Prieš pradėdami važiuoti nepamirškite pridėti greičio!

## 13 scena

**Užduotis. Neleisti sunaikinti Scanner's Truck Stop. Laukti Skiterio sunkvežimio.**

Pirmoji kriperių pora Jūsų lūkuriuos jau kelionės 285-uoju plentu pradžioje. Paskui kairėje pasaloje atsiras dar du. Susidorokite su jais paeiliui, neskubėkite lėkti pirmyn. Tada važiuokite toliau 285-uoju plentu. Netrukus priartėsite prie degalinės su kavine ir automobilių stovėjimo aikšte — ją ir teks ginti. Kriperių eskortas atskries iš pietų, bet, kol dar yra šiek tiek laiko, patartina kaip reikiant užminuoti

kelią, vedantį į dešinę nuo kryžkelės, esančios ties stovėjimo aikšte. Susidorokite su trimis šunimis, kol jie nepakenkė Truck Stop. Paskui Jūsų herojus pasakys, kad pieno sunkvežimio čia nematyti — taip ir turi būti. Grįžkite prie užminuoto kelio. Jame pasirodys Jūsų kovinių gudrybių aukos — mažalitražiai, su vairuotojais kamikadzėmis (gal sunkvežimiai?). Neleiskite jiems prasiveržti prie aikštelės! Bet kuria kaina!!! O po to sutriuškinkite dar vieną priešą, kuris išlįs iš už aikštelės. Uf...

## 14 scena

**Užduotis. Ginti Truck Stop ir Torusą bei Skiterio furgoną. Palydėti furgoną iki apskrities sienos.**

Kiaulystės dėsni: kai tik reikia skubėti, automobilis būtinai pradeda gesti. Sulaukysite patsidavėlių policininkų ataką, kol Torusas stengiasi užvesti sunkvežimį. Neleiskite mentams per daug priartėti prie stovėjimo aikštelės! Paskui susidorokite su pastiprinimu. O tada leiskites į kelią — važiuokite priekyje Toruso. Pašalinkite dar porą mentų, atlekiančių Jums priešpriešais.

Paskui dar. Su paskutiniaisiais dviem nebūtina persistengti — pakaks, jei tiesiog sulaikysite juos, kol Torusas pervaziuos sieną.

Patarimas: Prieš šią misiją kiek įmanoma sustiprinkite šarvus.

## 15 scena

**Užduotis: Rasti kelią į Fort Devisą.**

Pati paprasčiausia misija. Privaziavę pirmąjį išsišakojimą, pasukite dešinę, paskui dar kartą ir dar (kur rodo rodyklė). Tada, prasiveržus pro užkardą, Jūsų laukia tikras skrydis. Pasirenkite staigiai stabdyti, nes nulėksite į prarają! Netrukus Jūsų lauks dar vienas šuolis. Paskui pervaziuosite du tiltus ir tada skubėkite pirmyn daugiau niekur neužsukdami. Priekyje Fort Devisas!

## 16 scena

**Užduotis: Pakliūti į Fort Devisą.**



Važiuokite gruntotu keliu į šiaurę ir susidorokite su pirma kriperių trijule. Jie ganėtinai greitai dvėsta nuo ugniasvaidžio pliūpsnių ir minų. Kitas priešas, laukiantis Jūsų kelyje, — sraigtasparnis. Bet jis daug bėdos nepridarys, jei turite pasirenką turėtą arba automatinio taikiklio raketą. Tada išsiaiškinkite santykius dar su pora nedorėlių. O dabar spustelėkite akseleratorių — priekyje greitai pasirodys Forto siena. Palei ją važiuokite iki vartų, bet pernelyg prie jų nepriartėkite. Slėpdamiesi už kalvos, esančios greta sienos, nušluokite du tankus, o paskui vandentiekio bokštą — štai Jums ir tramplinas!

## 17 scena

**Užduotis: Visus sunaikinti!**

Išsirinkite mašiną: tanką, džipą, sportinę mašiną arba sraigtasparnį. Tankas pernelyg lėtas, sportinė mašina pernelyg trapi, sraigtasparnis pernelyg nepaslankus, taigi optimalus variantas — džipas. Be to, jame įrengtas stipriausias šio žaidimo ginklas — "Cherubino" raketa (Cherub Missile). Pirmąjį priešą tiesiog sutrinkite, kol jo gyvybės indikatorius pasidarys raudonas. Paprastai tam pakanka vieno "Cherubino". Vėliau susidorokite su trimis linksmuoliais broliukais, iš kurių vienas kaip tik ir yra paslaptinis Cloakeris.

ŽAIDIMAS SĖKMINGAI BAIGTAS!



# Resident Evil 2

Capcom



Manau nėra tokio geimerio, kuris nebūtų girdėjęs apie Resident Evil. O tie, kurie žaidė šį žaidimą, niekaip negalėjo sulaukti antros Resident Evil dalies. Ir štai pagaliau mes turime galimybę patikrinti taip ilgai lauktą RE2 pasaulį.

Žaidimas išleistas dviejuose diskuose. Ir galima pradėti žaisti nuo pirmo arba nuo antro disko. Jeigu pradėję žaisti nuo pirmo disko, tai gelbėtis reikės padėti Leonui. Kai pereisit visą pirmą diską ir įsimetę antrą diską, turėsite pagelbėti Klarai. O jei norėsite pažaisti pagal antrą scenarijų, tai padėkite žaisti nuo antro disko.

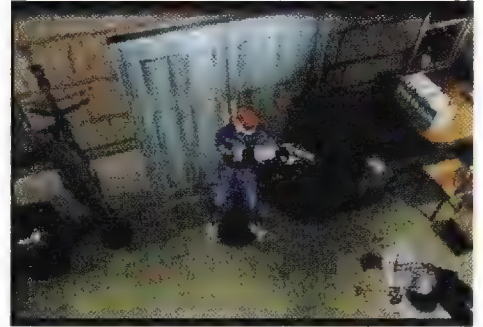
RE2 žymiai pagerinta grafika, video tarpai atlikti aukščiausiu lygyje. Neišdildomą išpūdį palieka video tarpai su naujais priešais. Be galybės priešų jūs sutiksite ir draugų, kuriuos turėsite valdyti. Pirmą draugę bus mergina, vardu Eida. Jinai galės patekti į tokias vietas, į kurias Leonas ar Klara patekti negalės. Šiaip Eida padės tikrai Leonui, o Klarai — mergaitė vardu Šeri, kuriai ir reikės išgelbėti. Na apie patį žaidimą. Žaidimas neturi konkrečių lygių. Po avarijos iš gatvės jūs patenkate į ginklų krautuvę, po to vėl einate gatvėmis į policijos S.T.A.R.S. būstinę, iš jos per rūšį į metro ir galiausiai į požeminę

farmacinę stotį.

Žinoma visus labai domina ginklai. Iš pat pradžių jūs turėsite peilį ir pistoletą. Žaidimo metu rasite priedą beretai, kuris leis šaudyti serijomis ir įprastai — po vieną šovinį. Žinoma yra ir galingesnių ginklų. Taigi vinčesteris, tai ginklas iš pirmos dalies. Užsitašo jisai 7 šoviniais, todėl teks nešiotis šovinių dėžutę. Su juo geriausia šaudyti į šliaužiančius mutantus iš toli ir į zombių galvas iš arti. Kitas ginklas būtų launčeris. Šis ginklas yra galingesnis už vinčesterį, bet jis yra labiau efektyvus artimame mūšyje, nes jo šoviniai lekia su trajektorija ir kartais toli esantis priešas išsisuka. Launčeris turi trijų rūšių užtaisus:

1. su sprogstančiais šoviniais;
2. su rūgšties šoviniais;
3. su deginančiais šoviniais.

Dar vienas šio ginklo privalumas tas, kad jis užtaisomas bet kokių kiekiu, nors ir 100 šovinių (žinoma jeigu tiek radote) iš karto. Todėl jums nereikės tampočius dėžutės su šoviniais. Tiesa, užtaisyti galite tik vienos rūšies šoviniais, o ne visų rūšių iš karto. Dar vienas ginklas būtų arbaletas. Kai pamatysite jog vienu šūviu nušovėte zombį, nesidžiaukite. Nes iš karto iššovėte 3 strėles. Todėl strėlės gali labai greitai baigtis. Maloniausias man ginklas yra magnum. Vienas šūvis - zombis be galvos. Du šūviai - šliaužiojantis mutantas jau ilsisi. Papildomi ginklai yra kulkosvaidis ir

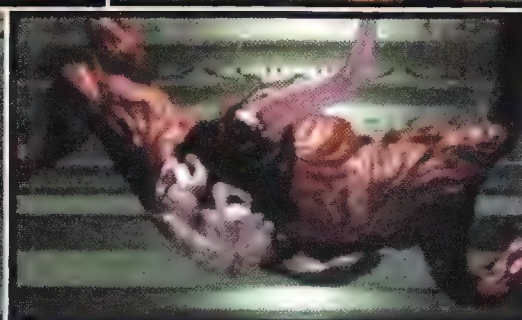
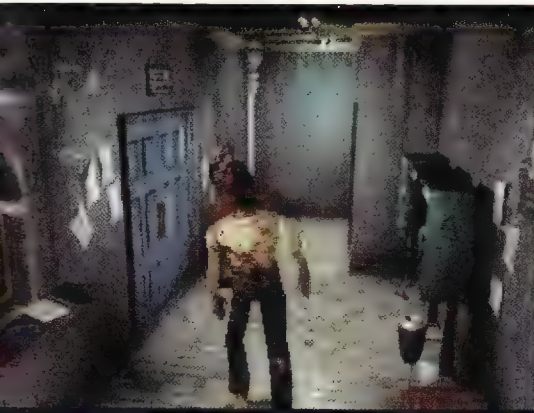


ugniasvaidis. Jie užima dvi vietas naudingų daiktų lentelėje. Bet užtaisų jiems nerasite, todėl užtaisas žymimas procentais (%). Jei išnaudojote visą užtaisą, geriau iš karto padėkite saugojimui, nes daugiau šiais ginklais nebepasinaudosite. Štai ir visi ginklai. Naudokitės jais teisingai ir jūs išvysite dienos šviesą. Be visų ginklų yra dar vienas naudingas daiktukas. Jisai dažniausiai būna kartu su kulkosvaidžiu. Tai krepšelis. Jis duoda dvi papildomas vietas naudingų daiktų lentelėje, kas labai palengvina gyvenimą. Tai štai tiek būtų ir viskas. Tegaliu pasakyti, jog Resident Evil 2 vertas dėmesio žaidimas.

## Ivertinimai:

grafika - 10  
garsas - 10  
tarpai - 10  
valdymas - 10  
" + " - puiki grafika, tarpai  
" - " - neeilinis siužetas

Darius Guobis (Širvintos)





# TOMB RAIDER 2

Core/Eidos

## Wreck of the Maria Doria

Šokite į vandenį. Nudėję siurprizų belaukiantį narą, susirinkite besimėtančias ant dugno strėles harpūnui ir plaukite toliau tuneliu. Paimkite vaistinėlę. Nusileidę žemyn, grindys staiga prasivers. Abu sargybinius nušaukite. Toliau salėje rasite kelias žalias dėzes, dengiančias du praėjimus. Norint patekti į antrąjį, abi dėzes teks sustumti į nišą sienoje. Priešingoje pusėje lubose rasite skylę. Patekę tenais, praeikite tamsiu tuneliu ir nušaukite sargybinių. Kambaryje rasite sidabrinį drakoną (pirmoji paslaptis).

Dabar laikas ištirti aukščiau paminėtus praėjimus už dėžių. Iš pradžių pasukite dešiniuoju, kur teks nušauti tris sargybinius. Pamatę duobę su stiklais aplinkui, atsargiai prisitarkite. Nusileidę rasite raktą. Grįžkite prie žalių dėžių ir šį kartą, pasukite į kairįjį praėjimą. Toliau kambaryje už kedės atrakininkite spyną. Atsidarys durys į kambarį su mygtuku, kurį spustelėjus, už nugaros atsidarys durys. Praėję pro jas, pamatysite dar vieną sargybinių ir mygtuką. Sargybinių nušaukite, mygtuką paspauskite. Atsidarys durys antrajame šokių salės aukšte. Į tą aukštą užšokti galite nuo pakilimo, esančio tolimesniame kampe nuo įėjimo į šokių salę. Įsikibę į kraštą, pajudėkite link atsidariusių durų. Už jų nukaukite sargybos posto gyventojus ir įsikibę kraštą, judėkite kairėn. Įsibėgėję peršokite skylę, pasiimkite saugiklį ir eikite per atsidariusias duris. Išėję į koridorių, eikite link tolimesnių durų, esančių dešinėje.

Nusileidę žemyn ir patraukę bloką, paspauskite mygtuką. Taip galėsite ištraukti bloką ir patekti į koridorių. Pašalinę ten esantį sargybinių, už bloko rasite raktą nuo pirmųjų durų koridoriuje po kairei. Paslinkus eilinį bloką, pajudinkite paslėptą rankeną. Išėję į koridorių, atidarykite duris su rastu raktu. Sustatę blokus į vieną liniją, ištraukite iš sienos ir nustumkite tolyn dar vieną. Beįsėjant pasimpainiojusį bloką nustumkite į priekį. Nesustodami bėkite pro beįlūžtančias grindis, o pamatę atriekančias statines, peršokite per jas be skausmo. Pakilkite į koridorių pro skylę lubose. Jus pasitinkant iškilmingai dar atriekės pora statinių alaus. Šokite atgal į skylę. Koridoriaus gale rasite Nefrito drakoną (antroji paslaptis). Toliau išeisite į kambarį su grotuotomis grindimis, kuriose žiojės skylė. Švelniai kriskite tenai ir tįptelėkite rankeną, kuri atidarys duris. Nuo valtėlės užšokite vėl į viršų ir tęskite kelionę pro atsidariusias duris, jei jos dar neužsidarė, jums sustojus. Pasukite dešinėn, užsikabinkite už krašto. Pasileiskite tiksliai tada, kai liukas virš stiklų užsivers. Pasukite dešinėn. Paspauskite rankeną. Skubėkite atgal į kambarį su grotuotomis grindimis. Spustelėję rankeną atsidarys užsidariusios durys. Koridoriaus gale laukite sargybos dėmesio. Nekrisdami ant stiklų, nusileidžiate aukštą žemyn ir spaudžiate mygtuką, nusauginantį patalpas.

Pasiimkite antrąjį saugiklį. Eikite pro liuką į antrą aukštą. Pakilę atsirastis kambaryje su valtimi. Pasukę ratą atsivers durys. Įsisukę nuo poros sargybinių, spustelėkite mygtuką priešais langą. Pasišviečiant deglui eikite atgal koridoriumi, kur pamatysite dešiniojoje pusėje praėjimą. Pasukę ten kelis kartus dešinėn, įkrisite į salę su laukiančiu Jūsų raktu. Paspauskite mygtuką ant metalinio paviršiaus, kuris uždarys

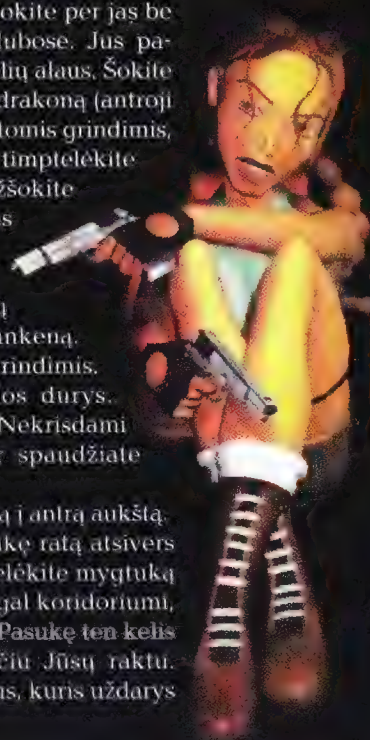
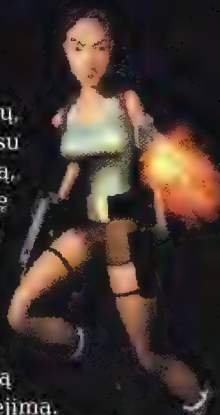
dvigubas duris. Grįžę prie poros sargybinių, surasite trečiąjį saugiklį. Grįžkite į salę su žaliomis dėžėmis ir eikite į kitą jos galą, kur teks šokti į vandens telkinį. Nuplaukę tuneliu, traukite jungiklį ir išplaukite į kaimyninę salę.

Džiūstant kostiumui, pašaudykite į šalia bėgiojančius sargybinius. Po dešinę rasite tris ugneles ir šalia jų – tris skylutes saugikliams. Juos sudėję pritraukite bloką taip, kad galėtumėte užlipti aukštyn į praėjimą. Praėjimo gale pamatysite jungiklį, kurį įjunkite. Bėgant atgal koridoriumi pašokinėkite, kol atsirastis kitos salės pusės viršuje. Ten vandenyje Jus pasitiks barakuda ir šiek tiek toliau, jau sausumoje, sargybinis. Kitame valdymo kabinos gale pasukite ratą. Už atsidariusių durų esantis jungiklis trumpam atidaro praėjimą valdymo kabinoje. Ten rasite dėžutę deglų. Pastūmę bloką į nišą, pastebėsite dar vieną jungiklį, atidarantį išėjimą į vandenyną.

Neturint naro įrangos, Jums teks greitai orientuotis vietovėje. Plaukite link istiklintos kabinos ir paimkite priešais gulintį raktą. Grįždami įplaukite į nišą. Viršuje pamatysite praėjimą. Ten gulės Auksinis drakonas (trečioji paslaptis). Užsidegę deglą, grįžkite atgal į laivą, kur tamsoje pamatysite praėjimą. Paėję pasukite dešinėn, prie uždarytų durų. Panaudoję rastąjį raktelį, praeikite ir paspauskite mygtuką, atveriantį kabinos grindyse liuką. Pastūmę bloką pasieksite jungiklį. Ką tik atrakinantame kambaryje atsivers landynė. Užšokę tenais išeisite į salę. Persimeskite pora žodžių su berniukais sargybiniais, nerkite ir plaukite link statinių, į išėjimą.

## Living Quarters

Mataruodami kojomis irkitės pirmyn. Po vandenine augmenija patraukite jungiklį. Jis atidarys antro nuskendusiojo laivo liuką. Įsikapanoje ant denio, bėkite koridoriu mišrėdami į jus bespoksantiems žioplams. Patekus į mašinų skyrių, perlipkite į kitą jo pusę ir tęskite kelionę, padovanoję kokią sauja švino pasitinkantiems. Įsisukę nuo artimo kontakto su statinėmis, judėkite link lauzų. Atsargiai praeikite juos ir įsibėgėję kabinkitės už krašto. Kybodami judėkite link tunelio, kur rasite jungiklį. Eidami pasukite kairėn ir pastebėkite rankeną, nuleidžiančią stūmoklį mašinų skyriuje. Grįžkite į jį per skylę grindyse. Užsikabaroję ant pirmojo stūmoklio, šokinėkite nuo vieno ant kito. Nuo paskutiniojo šokite dešinėn, kur matosi Sidabrinis drakonas (pirmoji paslaptis). Pajudėkite link praėjimo į tunelį. Stumkite kelis kart besimaišantį po kojomis bloką ir nusileiskite žemyn. Stipriai patraukite rankeną, kas privers stūmoklius pakeisti padėti. Vėl grįžkite prie jų. Bešokinėdami ne tam skirtais stūmokliais, gale pamatysite praėjimą su jungikliu. Jis užtvindys patalpas su statinė-







mis,

kur jums būtų

pats laikas pasirodyti. Jungiklis

sienoje

atidarys duris išorėn.

Nusileiskite žemyn, patekdami į vandeninės augmenijos miško slepiamą povandeninę olą. Jos gilumoje rasite eilinių jungiklį, šį kartą atidarantį laivo šone liuką. Baisėdamiesi unguriu mutantu plaukite gilyn, laikydamiesi kairiosios sienos uoloje. Nuleiskite pamatytą rankeną. Užplaukę į liuką, užlipkite ant turbinos ir įjunkite jungiklį dešiniojoje sienoje. Už nugaros atsidarys durys. Nieko negalvodami bėkite pro jas. Po dešinei pamatysite dar keletą jungiklių, kurių pajudinimas pakels platformas. Įsibėgėję ir pašokę tolyn, įsikibkite į platformos kraštą ir pakilkite. Pasukę dešinėn, koridoriuje rasite jungiklį, šį kartą nuleidžiantį platformas. Atsidūrę ant tos pačios platformos, pasisukite veidu į paralelinę nuo turbinos sieną. Atsitraukę nuo pakilimo, užšokite ant jo ir atsispirdami darom saltą atgal. Pasiekę kitą pakilimą, šokite į priekį ir įsikabinkite į platformos kraštą. Pasivaikščiodami balkiu atitraukite dėžę ir šokdami kabinkitės už karnizo. Judėdami šonu kairėn pakilkite į šalia sienos esančią nišą. Pasisukite veidu į platformą virš turbinos ir tenais užstropškite ant kito balkio. Kiek pasimankštinę riste bėgame iki sienos ir šokame ant aikštelės. Pagaliau prisišokinėjus galite nusileisti žemyn ir išdėti į šuns dienas sargybinių. Koridoriaus gale, kurį saugojo tas sargybinis, rasite krūva stiklų ir Aukštinį drakoną (antroji paslaptis). Paėjus kiek toliau link langų, šokite į vandenį. Barakudai žiopčiojant nuo netikėto švino papildymo kūno organizme pastebėsite požeminiame tunelyje Nefrito drakoną (trečioji paslaptis).

Bėkite išilgai langų eilės ir užsikabinkite už medinių kolonų karnizo. Pasislinkite dešinėn ir nusileiskite į lotelių pilną kambarį. Sunaikinę keletą sargybinių iš pilno sąrašo prieisite prie dėžės, dengiančios praėjimą link centrinių teatro durų. Atitraukite ją, grįžkite į balkoną, nusileiskite ant marmurinių grindų, kuriose pastebėsit skylę, laukiančią

jūsų. Kairiajame (tamsiajame) kampe už dėžės mėtysis uiekam nereikalingas raktas nuo teatro, tik jums. Direktoriui plačiai atidarius duris, išsigandę pradėkit šaudyti. O gal pataikysite pagaliau... Tol šaudykite, kol teatro trupė sumažės iki minimalaus nulio. Dešiniojoje ložėje yra jungiklis, pakeliantis teatro

(koks skirtumas?) užuolaidas. Pagaliau galėsite apžiūrėti (ar aš sakiau apšaudyti?) aktorius už kulisų. Nubėgę į tamsią kertę patraukite į save bloką. Užlipkite ant jo ir, pasisukę kairėn, kilkite dar. Įveikę kliūtis su

stiklais, spauskite mygtuką sienoje. Teatras patvins. Šokite į vandenį ir plaukite link durų.

## The Deck

Jūsų rankų spaudžiamų ginklų staigus posūkis dešinėn įgavo tendenciją sėti mirtį. Paėję dešinėn pakelkite granausvaidį ir padėkite jį į patikimą vietą. Grįžkite atgal ir šokite į vandenį. Grakščiai ir atsargiai plaukite kairėn, nes jus stebi barakudos. Išlipus aikštelėn, negyvoji barakudomis užvatykite neišauklėtus bernus. Šokinėjant uolomis pakilkite aukštinę sieną, kur rasite paslėptoje nišoje raktą. Panėrę plaukite kairėn požeminiu tuneliu. Praplaukite didelį povandeninį urvą ir išlipę nukaukite priešiškos lyties atstovus. Praėję olą, pamatysite laivo likučius, bet su išlikusiu sraigtu. Palei sieną paieškokite sustatytų statinių. Apatinį patraukite į šoną, artimiausią prie išėjimo, o antrąjį pastumkite į priekį. Už trečiosios dėžės rasite duris, kurias atrakinsite su rastuoju raktu. Įėję paimkite deglus ir nerkite. Palei dešiniąją sieną rasite jungiklį. Nagi, padarykite ką nors su juo. Dabar grįžkite į pirmąją šio urvo salę. Užlipę ant pilkos plokštės, pajusite kūno kritimą. Eidami koridoriu pasieksite laiptinę: pajudinę rankeną vanduo perpumpuojamas iš patalpos už slaplų durų. Grįžtame tenais ir atsargiai nusileidžiame žemyn. Tam teks pasisukti nugarą į prarają, žengti žingsnį atgal ir griebtis krašto. Paleidę pirštais kraštą, čiumpame žemesnį ir t.t. ir pan. Medinei dėžei užblokavus praėjimą, ją atitraukite ir nusigaukite iki vandens. Sidabrinio drakono dugno (pirmoji paslaptis) žibėjimą dengs narų kūnai. Užteršę vandenį krauju plaukite prie geltonos pripučiamos valtės, o nuo ten link kranto su keliomis dėžėmis, kur jūsų lauks gelbėtojas. Bėkite toliau, užlipkite apledėjusia uola. Atsišaudydami pribėgsite akliavietę, kur pamatysite vaistinėle. Užsikabindami už krašto, šokite į skylę. Patekę valtį, paimkite raktą ir šaudmenis harpūnui. Įšokę į vandenį pasigrožėkite vietinės faunos atstovais – trimis rykliais. Užsistropšę į krantą ir apledėjusia uola, pasukite kairiuoju praėjimu, kuris nuves jus ant laivo denio.

Pasisukite kairėn ir nusileiskite į baseiną, pakeliui numetę atitinkamą porciją šovinių sargybiniams – lieknų kojųčių stebėtojams. Stryktelėkite vandens pusėn ir plaukite link šviesios panelės, kuri pagal jūsų mintis atsivers, išleidama vietinį narą, saugantį Aukštinį drakoną (antroji paslaptis). Grįžkite ant denio ir eikite prie krašto, kur šokite ant uolos, nuo tenais – ant dėžės. Nuo dėžės pašokę dešinėje pamatysite Nefrito drakoną (trečioji paslaptis). Užšokę ant surūdijusio stogo laivo prickyje, eikite tolimesnio dešiniojo kampo link. Pasisukę nugarą į sieną, šokdami atgal įsikibkite į kraštą. Pasisukę šokite į skylę sienoje. Praeikite tuneliu iki šlaito, nemandagiai pasisveikinkite su sargyba. Užšokite ant apatinio bloko. Šokinėdami nuo vieno ant kito pasieksite viršūnę. Išėję pasieksite laivo stogą. Nusigavę į kaimyninį stogo plotą, liskite į liuką. Paprašykite sargybinių, kad padėtų ištraukti bloką. Jiems nesutikus – nušaukite. Už bloko pamatysite jungiklį, atidarantį šalia esančias duris. Jos automatiškai atsidarys, ir pro jas išvirs keletas girtų sargybinių. Išėję lauk, turimais raktais pabandykite atidaryti duris. Bėgdami nuspauskite mygtuką sienoje, po kojomis nuo svorio lūžinės grindys. Grįžkite ir eikite pro atsidariusias duris. Pakilkite laiptais iki iškilimo ir užšokite tenais nuo uolos. Ant grindų paieškokite rakto. Pagaliau radę, bėkite į kitą urvo galą ir baidykite sargybinius. Raktas idealiai atitiko visus durų reikalavimus, esančių pilkam pastate, atidarymui. Pasiimkite Seraph artefaktą – jūs to nusipelnėte.

Wir2ality



# BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE

Sierra

P75, 8 MB RAM, Win'95 DirectX

Paskutiniu metu daugelis žaidimus gaminančių firmų bando eksperimentuoti. Vienas iš labiausiai paplitusio paskutiniu metu bandymų, tai, atrodo, visiškai nesuderinamų žaidimų tipų sujungimas viename žaidime. Bet kuri garsesnė firma jau yra išleidusi bent po vieną tokį eksperimentą. Žinoma, ji turi ir garsioji "Sierra". Tai BIRTHRIGHT, žaidimas turintis kietos strategijos, RPG, adventure ir kitų elementų. Na, o kas iš to išejo? Išejo gana įdomus kokteilis, turintis savo plusų ir, žinoma, minusų. Taigi, toliau apie šį žaidimą.

## Žaidimo sandara

Žaidimas sudaro trys lygiai: bazinio, sudėtingesnio ir eksperto. Bazinis ir sudėtingesnis yra supaprastintas eksperto variantas. Basic variante visiškai išimtas krašto ekonominis valdymas. Advanced jau turi daugiau strategijos elementų, na o *ekspert* – tai ir yra pilnoji BIRTHRIGHT versija. Pabandyti aprašyti eksperto lygį, nes kiti lygiai, kaip jau sakiau, tai tik supaprastinta jo versija.

Šį žaidimą galima būtų priskirti prie žaidimų, kuriuos be apmokymo sunku žaisti, taigi jame yra numatyta tokia funkcija. Be jos tik savižudžiai ir maniakai pradėtų žaisti šį žaidimą, nes čia yra šiokių tokių niuansų, kurių tikrai nerasite jokiam žaidime. Žinoma norint praeiti apmokymus reikia gan neblogai mokėti anglų kalbą, kurios čia prireiks, nors, iš bėdos, ir be jos galima išsiversti.

Yra čia ir tinklo versija. Tinklo versijoje yra išimtos misijos – *quest*, kad būtų galima pagreitinėti ėjimus ir tuo pačiu patį žaidimą. Nors šiaip žaidime veiksmas vystosi labai lėtai ir jei norite dviese šauniai pažaisti, tikrai sugaišite ne vieną savaitę, o jei susikibtų profesionalūs žaidėjai – gal net ir ilgų mėnesių.

## Seniai, seniai vienoje karalystėje..

Veiksmas vyksta dideliame pusiasalyje, suskirstytame į provincijas. Čia dvelkia niūriais viduramžiais: pilys, riteriai ir, žinoma, burtininkai. Be žmonių čia gyvena elfai, goblinai ir kiti stebuklingojo pasaulio atstovai.

Kadaise šis pusiasalis buvo didinga Anuire imperija, kurią suvienijo vienas iš didžiausių to pasaulio herojų – karalius Miachale, bet kaip paprastai atsitinka, jam mirus neatsirado tinkamo pavidėtojo. Visoje šalyje išsivyravo chaosas ir betvarkė. Jūs – vienas iš tų lyderių kuris pretenduoja į imperijos karūną. Kitais žodžiais tariant "pretendentas". Bet norint tai pasiekti jums teks stipriai paprakaituoti ir pralieti nemažai priešų kraujo.

Žinoma, koks gi žaidimas be "blogiečio", vietinio demono. Jo vardas Gorgonas. Tai ne tik galingas burtininkas ir karys. Jo šalis yra viena iš stipriausių ekonominiu požiūriu, o karių užtekta bet kuriai valstybei sulygtinti su žeme (jis kepurėmis jūs užmėtyti galėtų :)). Taigi gyventi šalia tokio kaimyno labai pavojinga sveikatai. Nors jis demonas, tačiau susitarti galima ir taikiu būdu. Klausimas ar ilgam. Bet kuriuo atveju, žaidime su juo teks ne kartą susidurti.

Iš pradžių galite išsirinkti valstybę už kurią norėtumėte kautis. Kiekviena valstybė turi savo tautą, savo herojus ir, žinoma, specifinį valdymą. Būtent išsirinkdamas valstybę, jūs pasirenkate

žaidimo sudėtingumo lygį.

Visas žaidimas laikosi ant trijų banginių: ekonomikos ir krašto valdymo, karo ir diplomatijos ir, žinoma, misijos arba kitaip tariant – *quest*'ų. Žaidimas vyksta ėjimais. Viena ėjimą sudaro trys veiksmas, t.y. kažkas panašaus į mažus "ėjimukus". Vienas veiksmas – vienas mėnuo, trys veiksmas – ėjimas, kurio metu surenkami mokesčiai iš provincijų.



## Ekonomika ir krašto valdymas

Žaidime yra penkių rūšių pastatai: teismai, pilys, prekybininkų gildijos, šventyklos ir magijos šaltiniai. Pagrindinis pajamų šaltinis yra mokesčiai, o juos surinkti padeda teismai. Kiekviena provincija turi du lygius: technologinį ir magišką. Kuo aukštesnio lygio galima statyti pilys, teismus ir prekybos gildijos pastatus. Be to, galima pasisamdyti daugiau ir galingesnių karių. Tačiau didinant provincijos technologinį lygį, mažėja jos magiškąji galimybė. Atrodo kaip gyvenime: ten kur yra daugiau mokslo – mažiau magijos ir atvirkščiai.

Šventyklos ir magijos šaltinius galima kelti iki tokio lygio, koks yra provincijos magiškasis lygis.

Žaidime ne viską apsprendžia pinigai. Labai svarbi jūsų įtaka – *regency*. Neužtenka vien tik užsiorėti pastatyti kažkokį pastatą ar atlikti kokią kitą veiksmą. Tam dar reikia turėti pakankamai įtakos. Pastatyti vieną pastatą reikia atlikti vieną veiksmą. Jei viskas bus tvarkoje, tai jums pastatys 0 lygio pastatą. Pastato lygius galima kelti opcija – *rule*, t.y. valdyti. Atlikę vieną veiksmą galite arba pakelti vienos provincijos technologinį lygį, arba pakelti visų jūsų turimų pastatų lygius. Pastatus galima statyti ne tik savo provincijose. Tai galima daryti bet kurioje pasirinktoje provincijoje, žinoma, jeigu ten užteks vietos ir jeigu per daug nesipriešins žemės savininkas. Tai pat ir jūsų provincijose kitos šalys gali turėti savo pastatus. Žaidime yra numatyta opcija *contest*, kur pasinaudoję savo įtaka galite







pabandyti "uždaryti" priešininko pastatą savo provincijoje, nes kartais ir saviems vietos nebelieka. Prekybai vystyti reikalingos ne tik gildijos, bet ir keliai. Jeigu norite, kad dvi tam tikros jūsų provincijos prekiautų, turite pasirūpinti, kad būtų nutiesti keliai. Be to, tos provincijos turi būti skirtinguose vietovėse. Miške esanti provincija, negali prekiauti su kita esančia miške. Taigi prekyba gali būti vystoma tik su provincijomis esančiomis kitokioje vietovėje: lygumose, kalnuose ir t.t. .

Turėdamas galingų burtininkų arba šventikų, galite provincijas palaiminti, nuimti priešiškus burtus ir naudoti kitokią magiją. Jei jūsų pagrindinis herojus yra burtininkas, užteks *realm spell*, o jei ne, – prieš tai reikės paspausti *lieutenant action*, išsirinkti jums pavaldų burtininką ir tik tada galėsite burti. Burtininkai, karvedžiai, šventikai ir kiti herojai turi būti pasamdyti atskirai.

Tai pat žaidime yra opcija *agitate*. Ji padeda reguliuoti jūsų provincijų moralę. Ir, žinoma, mažinti ją prieš provincijose, kur yra jūsų teismai.

## Karas ir diplomacija

Karas čia vyksta gana savotiškai. Galima pasakyti net per daug džentelmeniškai. Priešą pulti galite tik paskelbę jam karą. Net jeigu jums jau paskelbtas karas, negalite priešą pulti. Jūs irgi turite paskelbti jam karą. O karui paskelbti reikia atlikti 1-2 veiksmus. Paskelbus karą, kitą ėjimą jūsų kariai jau drąsiai gali pereiti pasienį.

Bet neskubėkite akis išdegti pulti vargšes beginkles provincijas. Tai gali būti per didelis kšnis, kurio nesugebėsite praryti. Priešas pradės puldinėti jūsų provincijas, kurias per skubėjimą palikote beginkles. Paprastai nepatartina pasiųsti karius daugiau, kaip į trys priešiškas provincijas, nes jų prijungimui reikia daug laiko. Prisijungti provinciją galima tik tada, kai nebelieka priešiškų pajėgų ir pilių. Vienai provincijai prisijungti reikia vieno veiksmo, kurį galima atlikti tik kitą ėjimą. Tad jūsų pajėgoms tenka

ten išstupėti kelis veiksmus. Na, o jei dar priešininkas turi tenai pilių arba bando iš paskutiniųjų ginti savo provinciją, tai čia užstrigsite ilgam. Kai užimsite provinciją joje prasideda revoliucijos, kurios po kiek laiko arba pačios nurimsta, arba jas numalšinti galima didinant provincijos moralę. Žinoma, yra čia ką veikti ir tamsiesiems jūsų šnipams, kurie gali ne tik šnipinėti kiek priešas turi karių, bet ir bandyti pasikėsinti į koki nors pasirinktą priešą karį ar pulką. Tokiu būdu kartais galite priešą palikti be herojų.

Diplomatija yra taip pat neblogai sukurta. Su bet kurią valstybę galima pasirašyti laikiną sutartį, tapti pastoviais sąjungininkais ir netgi turėti vasalų. Be to, diplomatiją gali vystyti ir nepriklausomi herojai – burtininkai, kariai, šventikai ir kitos neeilinės asmenybės. Kai jūsų santykiai pasiekia aukščiausią lygį, t.y. jis tampa jūsų vasalu, prijungiate herojų prie savo karių, kur tas gali padėti savo magija valdyti šalį. Kai priešiškos šalys jums siūlo įvairius susitarimus, neskubėkite iškart jų priimti. Visada pasiderėkite. Bet neperlenkite lazdos ir tai darykite ne daugiau kaip vieną kartą, kitaip pasiūlymas gali būti atšauktas (kartais jie būna visai naudingi), taigi galite likti "ant ledo".

Mūšiai vyksta gana savotiškai ir kaip išitikinau, geriau juos valdyti palikti kompiuteriui. Pačiam geriau nevadovauti, nes "kompas" geriau susitvarko. Prasidėjus karui su kokia nors valstybe visi jūsų sąjungininkai iškart paskelbia karą jūsų priešui ir ateina jums į pagalbą. Per sąjungininko provincijas jūsų kariai gali judėti be apribojimų. Karių tipų nėra labai daug, bet skirtingų tautų kariai skirtingai kaunasi, o ir kaina jų dažnai skiriasi. Deja šiame žaidime netenka pauostyti parako. Nebent tik koks nors burtininkas savo burtais galabys priešus ugniniais kamuoliais.

## Misijos

Tai vos ne žaidimas žaidime. Beje, kaip reikia pripažinti jis yra gana žemo lygio ir gadina bendrą išpūdį. Matyt "Sierra" truputi patingėjo kurdama šią žaidimo dalį. Misijos kažkuo primena DOOM tipo lenteles: jūs lakstote po labirintus, pliekiate priešus kardu ir burtais, renkate *artifaktus* ir t.t. Bet labirintai kartais būna tokie sukti, kad net žandikaulis atvėpsta ir kelias valandas pasibastę niūriais požemiais užsimote išbėgti laukan pakvėpuoti grynu oru.

Dvikovos yra padarytos gana blyškiai, valdymas sunkus. Žinoma, taip galima ilgai vardyti misijų minusus, tačiau yra ir šiokių tokių plusų. Yra panaudota daug įdomių idėjų. Gana lanksčiai padarytas magijų

panaudojimas misijose, gausu įvairių siurprizų ir siužeto vingių. Taigi negalima pasakyti, kad "Sierra" turėjo gauti dvejetą už šią žaidimo dalį. Anaipol. Tvirtu šešeto ji tikrai verta. Bet ne daugiau. Nes šiuolaikiniam žaidėjui, išlepintam naujausių grafikos galimybių ir naujų DOOM tipo žaidimų, nelabai patiks prasta grafika ir specialieji efektai.

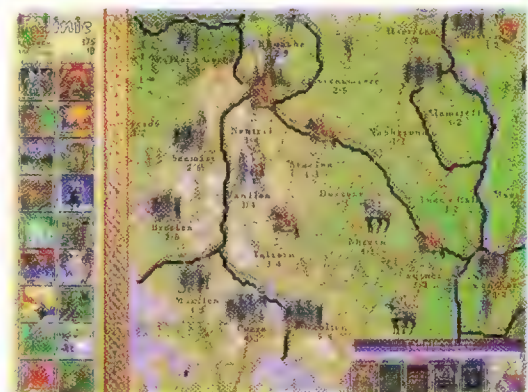
Misiją vykdyti galite siųsti keturis savo herojus. Ne daugiau. Iš pradžių turint tik kelis herojus, nereikia skubėti atlikti misijas, nes ten galite gauti į kuprą. Geriau neskubėti ir pasisamdyti daugiau kietuolių, kurie jums padės.

## Pabaigai

BIRTHRIGHT drąsiai galima vadinti geru žaidimu. Strategija čia verta dešimties balų. Žinoma gerą išpūdį šiek tiek pagadina misijos, bet pats žaidimas tikrai vertas aštuonių. Nieko ypatingai revoliucingo čia nerasite. Specialieji efektai neblogi, valdymas patogus. Įsisavininti žaidimui reikia šiek tiek laiko. Pirmas blynas "Sierra" truputi prisivilo. Bet gal kitoje šio žaidimo versijoje visi trūkumai bus ištaisyti? Tada tai bus tikrai kietas žaidimas, kuris dabar, deja, truputi neišbaigtas.

Taigi galutinė išvada: žaisti galima, žaisdami pajusite nemažai malonumo ir ilgam laikui prisiminsite.

EarL





# Battlezone

Activision

## Action su strategijos elementais

Žaidimo BATTLEZONE (BZ) istorija prasidėjo jau ankstyvaisiais 1980 metais. Tada kompanijos "Activision" išleistas tanko simulatorius kompiuteriams "Atari" paliko daugeliui tuometinių žaidimų entuziastų neišdildomą įspūdį. Jie sukūrė pirmąjį trimatį simulatorių: jums reikia važinėti tanku ir šaudyti į save panašius kvadratukus – trikampius. Prašulius penkio-lika su centais metų, "Activision" nutarė perkelti šį "superhitą" į PC platformą. O super vardą jam ir čia palaikyti padėjo naujai perdaryta grafika. Ir ne tik. Jie pakeitė visą žaidimo koncepciją. Išėjo visai naujas žaidimas su savo pirmtaku neturintis beveik nieko bendro.

Giliai į žaidimo istoriją jū sų netrauksiu. Siužeto mintis gan paprasta. 1950 metais paslaptingas meteoritų lietus Žemėje (laikai, kai Rusai su Amerikiečiais pykosi visomis temomis) paliko išbarstytas niekur anksčiau nematytas uolienas – biometalą. Ištyrusieji jį apstulbo – tai metalas, puikiausiai tinkantis kosminės ir karinės technikos kūrimui, kartu ir energijos šaltinis. Šviesos greičiu metalą išgrabstė ir sunaudojo didžiosios pasaulio valstybės. TSRS ir JAV tolimesnėms jo paieškoms skyrė milžiniškas lėšas. Neberadus jo Žemėje daugiau, nutarta ieškoti ten, iš kur nu-sileido ši mana. Virš debesų ar dar aukščiau. Tam tikslui ir buvo sukurti pirmieji kosminiai laivai. O visuomenei nuraminti rodomi atsirišę Pa-čio Pirmo Kosmonauto batai, kerėpliški Armstrongo šuoliu-kai Mėnulyje. Įdomu, kas gi jį filmavo, jei jis ten vienas nusileido? Mano žiniomis, jis buvo filmuojamas iš šalia esančios Amerikiečių bazės Erelio Lizdas (*Eagle's Nest*).

Žaidžiant Amerikiečių pusėje, jau pačioje pirmojoje misijoje šį Lizdą užpuola kažkokie atvykėliai, kuriuos jums ir tenka identifikuoti. Būdami realistais, visų pirma patikriname ar tai ne mūsų "comrades" rusai. Ale kaip

pirštu į akį! Na, negali jie palikti dėdės Semo ramiai numirti (Mėnulyje) nors tu ką. Bet galiu nuraminti jus iš anksto – žaidimo pabaigoje jūs susidraugausite. Atskleisit visą paslaptį, dengiančią paslaptinę biometalą.

1998 metams įpusėjus, BZ man geriausiai išiminė *action/strategy* žanro žaidimų tarpe. Įskaitant tą faktą, kad žaidimų *Wir2ality* peržiūrėjo ne tuziną ir ne du. O kad aš prisiminčiau kiek... Ech, atleiskit – nuklydau ne į tas lankas.

Daugelyje misijų reikės statyti bazę "ant kojų", ieškoti išteklų ir statyti gynybinius įtvirtinimus nuo priešų atakų. Jūs pagrindiniai pastat

ginklus. Ko gero, pagrindinis jūsų bazės pasta-tas yra *recycler*, kuris ir perdirba bio-metalą. Tas pats pastatas kuria remonto ir šaudmenų atsargas bei keletą tokių paprastų junitų, kaip gynybos bokš-teliai ar skautai. *Recycler* stato dar ir skavendžerius (*Scavengers*), belaks-tančius po žemėlapius biometalo paieš-kose. Liekanos būna išmėtytos atsitiktinai, o taip pat surenkamos iš sunaikintų junitų likučių (kaip ir TA).

Kas dar svarbiau, *recycler* gamina ir tokius junitus, kaip gamykla ir ginklinė. Gamykla leidžia sukurti visą būrį iš puolančios ir gynybinės technikos. Ginklinė gerina ginklus ir gamina remonto ir šaudmenų atsargas. Kas be ko, o ginklinė dar pritaikyta ir persiuntimui to gero į jūsų nurodytą tašką žemėlapyje. Jinai tiesiog išsauna jūsų užsakytą produktą. Kuo tolimesnėje vietoje užsakėte, tuo ilgiau lauksite nusi-leidimo. Taip kad geriau planuoti viską iš anksto. Ir gamykla, ir ginklinė funk-cionavimui pareikalaus atliekamo gei-zerio.

Gynybiniais ir puolantiems junitams galite įsakyti ginti ką nors, vykti į nurodytą tašką ar net sekti įkandin jūsų. Tiesiai iš pastatų valdymo me-niu užsisakote pageidaujamus junitus, pastatus ir t.t. Jei sukonstruosite navigacinius stovus, galėsit juos (pastatę kuriam nors žemėlapiu taške) panaudoti savo ir kitų junitų judėjimui. Žaidimo metu sutiksite ir kitų navigacinių stovų, žyminčių svarbias misijas vietas.

Štai šitaip belaukdami eilinio priešų antpuolio, turite dar kažkaip spėti plėstis, vystytis ar bent jau laukti. O vietoje laukti nepatariama, nes, kaip sako liaudis: bėda viena neateina. Jie iškart po du, po tris. Ir geriau jau tada jūs turėkite tvirtą užnugarį, nes greitai priešų tankų pliūpsniai privers jus nešdintis iš sėdynės.

Su savimi tanke turėsite ir vieną daikčiuką, padedantį valdyti jūsų būrius panašiu būdu, kaip valdote pastatus. O jei jūsų visureigis bus tiek suvarpytas, kad teks nešti kudašių katapultuojantis – pasistenkite užgrobti kokį

priešo tanką ar pasikvieskite ką iš savo būrio (*pickup*), kad jus paimtų. Jei jau pakviesite ką iš savo tarpo, tai karys pristatęs savo techniką šalia jūsų, pats pėstute patrauks bazės link. Jums beliks iškoti į vidų ir apsiprasti su tokia nesėkme.



**"Riteris" - kompiuteris visai šeimai**

OKTO PILGRIMO KOMPIUTERIAI  
T.Ševčenkos 19-221, Vilnius

Tel.: (22) 235 118,  
236 093, 634 732;

mobilius, turintys galimybę judėti po žemėlapi ir pilnai funkcionuoti (tapdami stacionariais) virš geizerio formos šaltinių. Panaudojant jo jėgą ir surinktas biometalo liekanas, (*scrap metal*) jų funkcija – kurti naujus junitus, kitus pastatus, remontuoti, gerinti

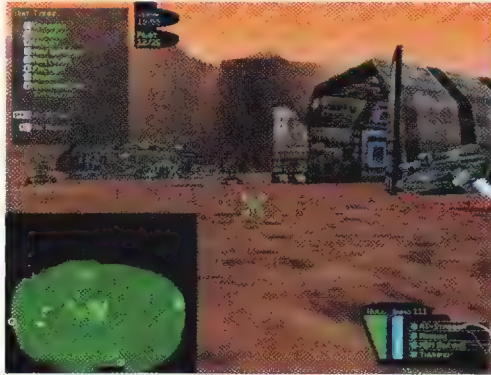




Žaidimas palaikomas ir *multiplayer* režime. Galite pasirinkti *deathmatch* tipo žaidimą, kai kovojate tik vienas prieš vieną tankuose. Turite galimybę sulošti ir strateginio tipo žaidimą, kur galėsite kurdami sau pastatus ir junitus kovoti dėl išteklių.

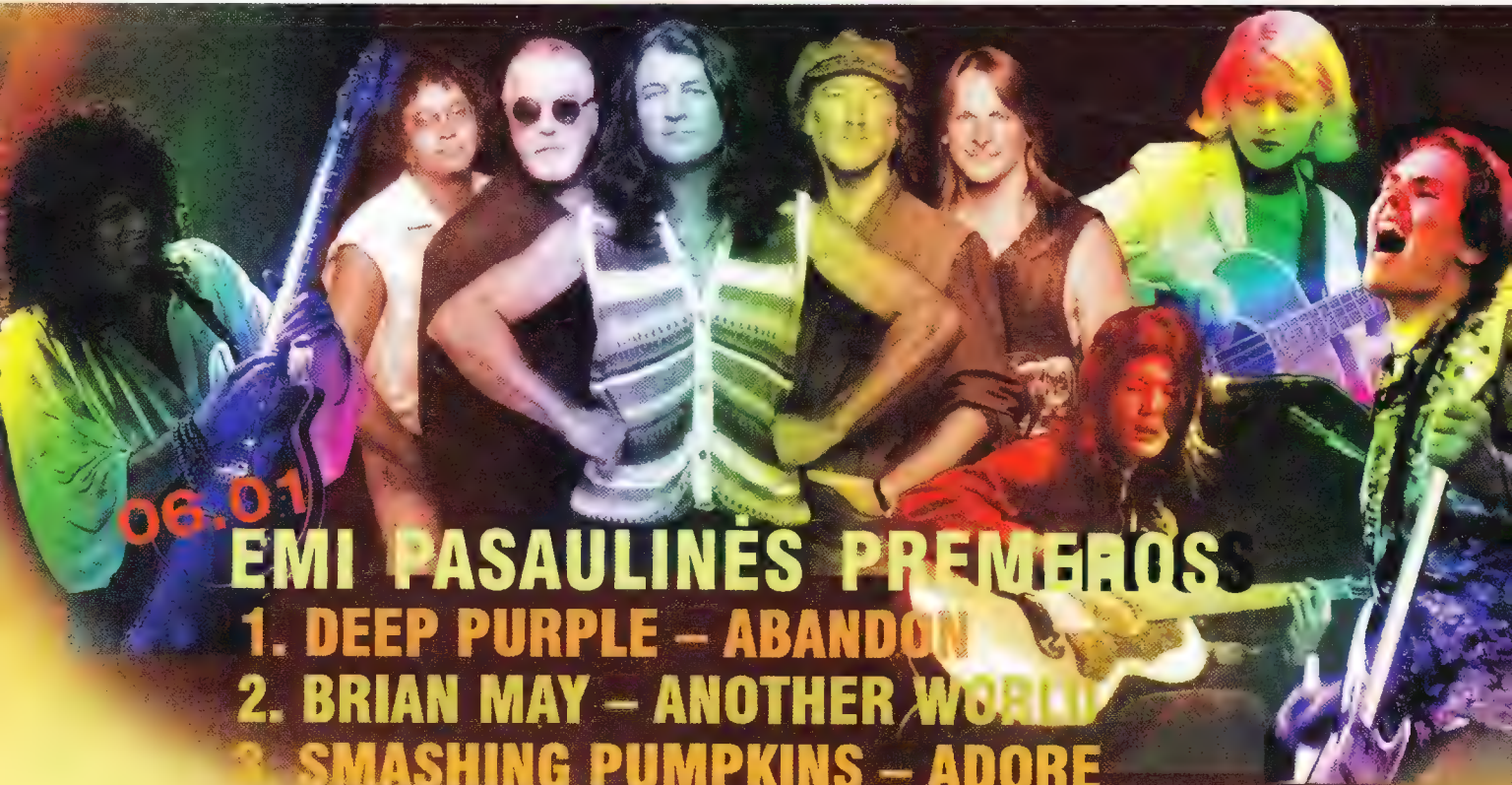
Kas gi man krito jau tokio "spec." į akį šio žaidimo peržiūroje? Jis man priminė UPRISING, tačiau BZ planetos kur kas įdomesnės, ir kai kurie aplinkos bei kiti efektai sukėlė žavesį. Junitai ir pastatai gerai detalizuoti ir labai priartėjus nesukvadratėja. Šaudymo ir sprogimų efektai geri ir įdomūs. Taip pat nepalyginamas yra

BZ mikro menedžmentas su UPRISING. O dar mintis iš UPRISING, kai teleportuotas būrys, sunaikinęs visus akiratyje lieka vietoje? Dar BZ pateikia tonas organizuotos informacijos, pateikdamas gana sudėtingą valdymo formą, tačiau ne per daug sudėtingą. Tekantis adrenalino kiekis, kurį sukelia akių vaizdo *action* žaidimas su strategijos ir išteklių menedžmentu, primenančiu RED ALERT ar vieną jo klonų. Kas be ko – jūs, žinoma, visą laiką sėdėsite tanke ir spau-



dysite tą mygtuką, kur *FIRE*. Bet tie laimėjimai (kai numušite kokią tanką) bus užgožti bendra žaidimo strategija; bent jau kai reikia prižiūrėti kiekvieną tanką, besekantį jus kaip šunytis. Kiekvieno atsikvėpimo metu patikrinti šalia esančios technikos skydus ir šaudmenis nėra lengva. Man buvo sunku sustoti žaidžiant jį. Ir nebandykite stabdyti manęs. Nes didis strategijos kiekis šio žaidimo veiksmą pavertė sudėtingai sustabdomą.

Wir2ality



06.01

**EMI PASAULINĖS PREMIEROS**

1. DEEP PURPLE – ABANDON
2. BRIAN MAY – ANOTHER WORLD
3. SMASHING PUMPKINS – ADORE



*Su šiuo kuponu*  
**EMI, OPUS**  
*produkcijai 10% nuolaida*

Kaunas, "Merkurijus", I a.,  
Vilnius, "Vaikų pasaulis", I a., "Centrinė universalinė parduotuvė", 3 a.  
Siauliai, "Universalinė parduotuvė", I a.  
Kėdainiai, "Universalinė parduotuvė", I a.

**OPUS MUZIKA**  
KOMPANIJAI DISKAI, KASĖTĖS

EMI, OPUS ATSTOVAS LIETUVAI  
Didmeninė prekyba  
Kaunas, Pivinskio 55-1 tel. (27) 224 092



# Penki Kontinentai



**Mūsų produktai**  
<http://www.5ci.lt/products>

**Knygų pasaulis**  
<http://www.books.lt>

**Naujienų serveris**  
<http://www.news.lt>

**Darbo birža**  
<http://www.5ci.lt/jobforum>

**Valiutų kursų analizė**  
<http://www.5ci.lt/currates>

<http://www.5ci.lt>

*Klausykite, matykite ir skaitykite!*



# Nužudyk savo Artimą (kuo daugiau kartų) ... ... arba QUAKE II turnyras

## QUAKE 2 turnyras – (Razborkės Bronkse... t.y. dabar jau ir Vilniuje)

Kas yra ee... QUAKE? Toks klausimas jau seniai užmirštas užsienyje. "Id Software" vyrukai, sukūrę tokius pasaulinės kompiuterinių žaidimų mėgėjų psichozės objektus kaip DOOM ir QUAKE, seniai jau garbinami kaip dievai. Tūkstančiai puslapių "Internete" yra skirti QUAKE. Šimtai programuotojų kuria nemokamus ir mokamus šiam žaidimui įvairiausius priedus, nesuskaičiuojama galybė QUAKE bei jo modifikacijų serverių aptarnauja šimtus tūkstančių "virtualaus" kraujo ištroškusių žaidėjų.

Jau nieko nebestebina, kad net mūsų šalyje vyksta masiniai QUAKE renginiai. Pirmasis atviras QUAKE turnyras įvyko pačioje šių metų pradžioje. Iš 26 dalyvių per geras 12 valandų paaiškėjo tikrasis lyderis. Nugalėtoju tapo tūlas OXIO, vėliau pramintas lietuviškuoju Thresh. (Nežinantiems priminsiu, kad Thresh yra pats geriausias QUAKE žaidėjas pasaulyje, laimėjęs visus įmanomus turnyrus ir čempionatus. Jis vertas atskiros straipsnio). Taigi turnyras tapo savotišku katalizatoriumi, dar labiau išpopuliarinęs QUAKE Lietuvoje. Šiuo metu vyksta kitas unikalus renginys – QUAKE world turnyras "Internete".

Tam yra sukurti specialūs serveriai, sudaryti žaidėjų

grafikai.

Turnyras tęsis dvi savaites! Tačiau tai dar ne viskas – birželio antroje pusėje rengiamas didžiulis masinis renginys – antrasis atviras QUAKE čempionatas. Apie jį plačiau ir papasakosiu.

Trumpai tariant Pasaulyje, kuriame vis mažiau vietos lieka smurtui laimi tas, kas pasiūlo priemonę daug kartų neskaudingai pakratyti kofas ir kitas galūnes. Tai leidžia pajusti visus karmos privalumus ir prisikėlus iš naujo bandyti padaryti vieną didžiausių pasaulio nuodėmių – žmogžudystę (šioje vietoje visos dievobaimingos būtės stabiliai pasiurpo pamėlynavusios iš siaubo). Puiki mikroviška grafika iškarto pritraukia naujus žaidėjus (žinoma tam pamatyti reikia bent jau 640x450 raiškos su 3D akceleratoriumi. Jokių būdų nepastebėsite šio puikaus reginio su 320x240 raiška – palyginimui įsivaizduokite, kaip pasaulį mato neprimatantis, girtas kurmis – daltonikas, grįžtantis namo vidury nakties, pačia giliausia iškništa skyje. Taigi atėjo metas linksmintis!!!

Visi, kas nori mirti, prašome stoti į eilę, nes planuojama, kad pirmi mušiai vyks tarp visų norinčių, kol bus atrinkti trys geriausi. Tie "trys geriausi" vėliau turės progą "pakrauti maikų", (anglių ar šiaip padirbti krovikais) lietuviškų grupių muzikantais (na, neminėsim, kad tie, trumpai tariant, 3 privačes žaisti su pirštinėmis, ar kinų pagaliukais, ar dar kuo nors, kas kraupiai apriboja pirštų laisvę (tai paaiškes prieš prasidedant turnyrui). Suprantama, visi, kas norės patekti su ginklu rankose turės prie įėjimo pakloti įėjimo mokestį ir gerai pasitaškę kraujais bei svetimais smegenimis gaus:

už pirmą vietą firmos "Video Logic Inc." 3D akceleratorių "Pover VR" ir garso plokštę "SonicStorm";

3D akceleratorių "Pover VR";

3-ios vietos nugalėtojas gaus garso plokštę "Sonic Storm".

Aišku bus dar visokių papildomų prizų.

Priminsiu, kad bus žaidžiamas ne klasikinis QUAKE naujausias šedevras

QUAKE 2. Renginys bus dalijamas į dvi dalis: rinktąją, kurios metu išsiaiškinsime tikruosius Lietuvos profus bei linksmoji, kurioje QUAKE sudalyvaus kaip šou objektas. Net ir nevartojantys šio "narkotiko" turės į ką pasižiūrėti.

Sekite "QUAKE Pasaulis" puslapį (<http://www.inet.lt/QUAKE>). Ten bus pateikiamos visos "karščiausios" naujienos. Taip pat galėsite iš anksto užsiregistruoti ir užsitikrinti sau vietą renginyje, ten atskleisime ir pačias "pikantiškiausias" planuojamo turnyro detales.

Skerdynių organizatoriai ir rėmėjai:  
UAB "VIRNETas", UAB "Sigmantas", "Intasnet", UAB "Firma GPX", KIBERZONA, "Lietuvos rytas".

Turnyras vyks Ateities g. 15, Vilniuje, Baltųjų naktiniame klube "Man's Factory".

Planuojama data: birželis 13-21 d.

2-os vietos nugalėtojas gaus



[illegible]

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26



gini. I saw you here. Tik hada pa nake-  
 rine, ngrobti xellang ir uddirbi, laka  
 komandir. Parbatana lakur lames ta  
 komandir. kuni huc sarinkasi dangau  
 laka.

Kadimais ypatingas tai, kad  
 kontingenti esantys laideja ypatu  
 mit nemat vienas kitą kalba skiriu  
 gentis kalbomis, tačiau pabrėžia vi  
 nas kitam sėkmi ir patikima. Nesu  
 derinti vokalinių arba fonečių ypat  
 pastebėjimų pabrėžiant ypatumus  
 (freguencija) nebetas noline (nuo  
 tito – freguencijos nekeičiusios) – p  
 galios suaktyvinti freguencijos – p  
 galios kintamumą ir ypatumus.

[illegible]

## Kauf deinen Zettel

1981-1982  
 1983-1984  
 1985-1986  
 1987-1988  
 1989-1990  
 1991-1992  
 1993-1994  
 1995-1996  
 1997-1998  
 1999-2000  
 2001-2002  
 2003-2004  
 2005-2006  
 2007-2008  
 2009-2010  
 2011-2012  
 2013-2014  
 2015-2016  
 2017-2018  
 2019-2020  
 2021-2022  
 2023-2024  
 2025-2026  
 2027-2028  
 2029-2030  
 2031-2032  
 2033-2034  
 2035-2036  
 2037-2038  
 2039-2040  
 2041-2042  
 2043-2044  
 2045-2046  
 2047-2048  
 2049-2050  
 2051-2052  
 2053-2054  
 2055-2056  
 2057-2058  
 2059-2060  
 2061-2062  
 2063-2064  
 2065-2066  
 2067-2068  
 2069-2070  
 2071-2072  
 2073-2074  
 2075-2076  
 2077-2078  
 2079-2080  
 2081-2082  
 2083-2084  
 2085-2086  
 2087-2088  
 2089-2090  
 2091-2092  
 2093-2094  
 2095-2096  
 2097-2098  
 2099-2100  
 2101-2102  
 2103-2104  
 2105-2106  
 2107-2108  
 2109-2110  
 2111-2112  
 2113-2114  
 2115-2116  
 2117-2118  
 2119-2120  
 2121-2122  
 2123-2124  
 2125-2126  
 2127-2128  
 2129-2130  
 2131-2132  
 2133-2134  
 2135-2136  
 2137-2138  
 2139-2140  
 2141-2142  
 2143-2144  
 2145-2146  
 2147-2148  
 2149-2150  
 2151-2152  
 2153-2154  
 2155-2156  
 2157-2158  
 2159-2160  
 2161-2162  
 2163-2164  
 2165-2166  
 2167-2168  
 2169-2170  
 2171-2172  
 2173-2174  
 2175-2176  
 2177-2178  
 2179-2180  
 2181-2182  
 2183-2184  
 2185-2186  
 2187-2188  
 2189-2190  
 2191-2192  
 2193-2194  
 2195-2196  
 2197-2198  
 2199-2200  
 2201-2202  
 2203-2204  
 2205-2206  
 2207-2208  
 2209-2210  
 2211-2212  
 2213-2214  
 2215-2216  
 2217-2218  
 2219-2220  
 2221-2222  
 2223-2224  
 2225-2226  
 2227-2228  
 2229-2230  
 2231-2232  
 2233-2234  
 2235-2236  
 2237-2238  
 2239-2240  
 2241-2242  
 2243-2244  
 2245-2246  
 2247-2248  
 2249-2250  
 2251-2252  
 2253-2254  
 2255-2256  
 2257-2258  
 2259-2260  
 2261-2262  
 2263-2264  
 2265-2266  
 2267-2268  
 2269-2270  
 2271-2272  
 2273-2274  
 2275-2276  
 2277-2278  
 2279-2280  
 2281-2282  
 2283-2284  
 2285-2286  
 2287-2288  
 2289-2290  
 2291-2292  
 2293-2294  
 2295-2296  
 2297-2298  
 2299-2300  
 2301-2302  
 2303-2304  
 2305-2306  
 2307-2308  
 2309-2310  
 2311-2312  
 2313-2314  
 2315-2316  
 2317-2318  
 2319-2320  
 2321-2322  
 2323-2324  
 2325-2326  
 2327-2328  
 2329-2330  
 2331-2332  
 2333-2334  
 2335-2336  
 2337-2338  
 2339-2340  
 2341-2342  
 2343-2344  
 2345-2346  
 2347-2348  
 2349-2350  
 2351-2352  
 2353-2354  
 2355-2356  
 2357-2358  
 2359-2360  
 2361-2362  
 2363-2364  
 2365-2366  
 2367-2368  
 2369-2370  
 2371-2372  
 2373-2374  
 2375-2376  
 2377-2378  
 2379-2380  
 2381-2382  
 2383-2384  
 2385-2386  
 2387-2388  
 2389-2390  
 2391-2392  
 2393-2394  
 2395-2396  
 2397-2398  
 2399-2400  
 2401-2402  
 2403-2404  
 2405-2406  
 2407-2408  
 2409-2410  
 2411-2412  
 2413-2414  
 2415-2416  
 2417-2418  
 2419-2420  
 2421-2422  
 2423-2424  
 2425-2426  
 2427-2428  
 2429-2430  
 2431-2432  
 2433-2434  
 2435-2436  
 2437-2438  
 2439-2440  
 2441-2442  
 2443-2444  
 2445-2446  
 2447-2448  
 2449-2450  
 2451-2452  
 2453-2454  
 2455-2456  
 2457-2458  
 2459-2460  
 2461-2462  
 2463-2464  
 2465-2466  
 2467-2468  
 2469-2470  
 2471-2472  
 2473-2474  
 2475-2476  
 2477-2478  
 2479-2480  
 2481-2482  
 2483-2484  
 2485-2486  
 2487-2488  
 2489-2490  
 2491-2492  
 2493-2494  
 2495-2496  
 2497-2498  
 2499-2500  
 2501-2502  
 2503-2504  
 2505-2506  
 2507-2508  
 2509-2510  
 2511-2512  
 2513-2514  
 2515-2516  
 2517-2518  
 2519-2520  
 2521-2522  
 2523-2524  
 2525-2526  
 2527-2528  
 2529-2530  
 2531-2532  
 2533-2534  
 2535-2536  
 2537-2538  
 2539-2540  
 2541-2542  
 2543-2544  
 2545-2546  
 2547-2548  
 2549-2550  
 2551-2552  
 2553-2554  
 2555-2556  
 2557-2558  
 2559-2560  
 2561-2562  
 2563-2564  
 256

desinjei, puseje pamatysiu 2 kvadrantus, tarym randu, o kita — apima. Viena kvadrantis mikelioje



šajā ķermeņa kvadrātveida atlikušā  
sastāvā funkcijas – jo rēds kur mēs  
vēlāties. Jēgmu vēlāva stāvā bāzē  
kvadrātveida dēģi C.T. Jēgklūkas, jēg  
vēlāves bāzē, nobūti g. bus pārlūpiti  
– kvadrātveida bus tūlītā. Jēgmu vēlāva  
bus kur nola aumēta (daidejas, nēses  
vēlāva bāzē mēlādēties, tādēļ vēlāva  
da mēlāda nēpāklē, kvadrātveida bus  
pāklē, pāklē. Pēc) ar jēg tūlītē  
atlikušā cēlā.

## Bendhausi patarimai

## Suntebelste kowen!

## Gerai orientuoklės žemėlapyje



greitai surasti reikalingus ginklus, šaudmenis ir kitus naudingus dalykus. "Prisikėlę" iš numirusių jūs turėsite fiziniskai apsispręsti kur bėgti ir ką imti – ir tai galėsite padaryti tik žinodami žemėlapi. Žemėlapių nėra daug – tik penki, ir su jais susipažinti galite neįsivaikę CTF – pasileiskite savo kompiuteryje CTF žemėlapi ir tyrinėkite kiek tik teiga.

Apie taktiką galima daug kalbėti, tad čia supažindinsime tik su pagrindiniais dalykais. Visada galvokite ką darote – CTF logika neprasilenkia su gyvenimiškąja.

Taktikos prasme – sugebėti pasiekti kiekvieną/kokybinį pranašumą reikiamoje vietoje ir reikiamu laiku (ar tai nepriima kažko labai girdėto?). Tik tiek.) Kiekviena komanda to gali siekti skirtingai, tačiau esmė lieka ta pati.

Taktiką galima suskirstyti į dvi dalis – į savo bazės gynimą ir prieš bazės puolimą. Gynybai reikėtų skirti daugiau dėmesio nei puolimui. Kaip susitarti kam gintis, o kam puliti? CTF2 galima perduoti savo komandos nariams, bet apie tai – vėliau.

Bazė visada turi būti ginama. Gynyba – tai silpniausia nepatyrusios komandos vieta. Patyrę žaidėjai žino, kad gynybai reikia skirti daugiau dėmesio nei puolimui. Jūs turite apginti savo vėliavą, kol jūsų komandos narys patiemps priešininko vėliavą į savo bazę – kitaip jo (ir visos komandos) pastangos bus tuščios tol, kol jūs neatgausite savo vėliavos (o atgauti paprastai yra kur kas sunkiau nei apsiginti) – kaip negalėsite užgrobti prieš bazės.

Vienas gynyboje – ne karys (jį tiesiog nufragins arba pabėgs nuo jo). Mažiausias fiziškas gynėjų skaičius yra 2, tačiau 3 ar net 4 gynėjai bus naudingi komandai bei 3 ar 4 puolėjai.

Gynejams nereikėtų susiepti vienoje vietoje. Vienas ar du žaidėjai gali būti greta vėliavos, kiti du – šalia, kiti aplinkui atokiau, tačiau neišleisdami bazės (ir vienas kitą) iš akių. Efektyviausia gynyba paprastai yra organizuojama dviem žiedais – vienas yra šalia vėliavos, kitas atokiau (vadinamojo perimetro gynyba, arba centras). Artėjantys priešininkas pirmiausia pamato perimetro gynybą, kuri apėja tolimesnius gynėjus, ir atengiasi padaryti kuo daugiau žalos prabėgantiesiems priešininkams. Jeigu

perimetro gynėjai nebuvo rimtai sužaloti kontakto metu, jie gali vyti užpuolejus, besiskverbiančius gilyn į bazę. Tačiau jeigu žala buvo didelė, tada vedėtų pasitrąkinti sveikatos ar šarvų, ir tik tada bandyti užbėgti besitraukiančiam, vėliavą nešančiam priešininkui už akių, kuris bus jau gerokai aplamdytas šonais. Kita, kiek mažiau svarbi perimetro gynėjų užduotis – tai pasitikti ir apginti grįžantį į bazę komandos narį, tempiantį prieš vėliavą. Kai perimetro gynėjai gali tikėtis, jog jų vėliavnešys jau nebėtos, jiems reikėtų patikėti savo pozicijas ir bėgti pasitikti.



Gynėjų sėkmė priklauso nuo jų sugebėjimo sukoncentruoti ugnį į vieną priešininką – kol priešininkas sugebės paleisti vieną šuvį, į jį bus paleisti du ar trys šūviai. Man yra dažnai tekę sutikti darnią 3–4 žaidėjų gynybą, kurios tiesiog neįmanoma vienam praeiti (o atakuojama dažniau pavieniui). Jeigu gynėjai ginsis vienas prieš vieną, tai bus tiesiog *deathmare* situacija, ir čia jau naivūs individualūs meistriškumas (vadinasi, priešininkas gali turėti persvarą).

Suprantama, tam, kad komanda uždirbtų tašką, kažkas turės užgrobti priešininko vėliavą ir paštempti į bazę. Paprastai tai turėtų atitekti patyręs (*deathmare*) žaidėjas, sugebantis minkštai naudotis kabliu (kablys, *grapple* – tai specialus CTF instrumentas, jį ir visada turite, kaip ginklą, judėdamas šaudyti ir gerai pažįstantis žemėlapi. Jeigu priešininkų gynyba nėra "kietai" suorganizuota, paprastai puolimai pavieniai bus efektyviausi (vienas nepavyks, kitas nepavyks, bet galbūt iš trečio karto išdėrs patiespti vėliavą ir išbėgti iš prieš bazės).

Jeigu priešininkai "sa mede ir iš stanymu" suorganizavę gynybą, pavienės puolimo pastangos vargiai atneš laukiamą rezultatą. Tuo atveju reikėtų bandyti suorganizuoti ir pult dviese ar trise vienu metu. Vienas jūsų komandos draugai pačiupus vėliavą jūsų vaidmuo akimirksniu pakeis. Iki tol bandėte žūt būt pačiupiti vėliavą, šaudydamas į viską kas juda ir yra kitos spalvos nei jūsų, tačiau dabar jūsų tikslas vienas – turėsite apsaugoti savo komandos draugą pačiupus vėliavą. Priešišku gynėju veiksmai taip pat akimirksniu pasikeis – iki vėliavos pačiupimo jie žaidė į ką pakliuvo, o dabar jie nebekliups į jus didesnio dėmesio, ir pult vyti vėliavos nešėją.

Jeigu galite ir sugebate nufraginti priešininkus – gerai, jei neturite rimto ginklo, tada tiesiog kūną užstokite ugnį. Jei nors sekundei suaktyvysite priešininkus, vėliavnešio šansai pasprukti labai padidės, ir jūsų misija bus atlikta. Na, o jeigu vėliavą pačiupote jūs – bandykite kuo greičiau pabėgti. Jeigu galite šaudyti bėgdamas – puiku, jei dėl to nukentęs jūsų greitis – tiesiog bėkite ir nešaudykite. Jokiu būdu neįsivelkite į dvikovą (kad ir kaip tai valiojančiai galėtų atrodyti) ir nepulkite šaudyti į kokį nors silpną priešininką, šaudantį į jus iš vargano blasterio ir "prašyte prašančio mirties".

Kol vėliava yra tempiama į savo bazę, komanda turi vieną tikslą: apsaugoti ir palydėti vėliavnešį (bazės ginti reikia visada, šis tikslas nesikeičia). Kad ir ką darytumėte, pamatę vėliavnešį, meskite visus reikalus ir lydekite jį.

Vėliavnešiui pasiekus bazę jūsų vėliava arba stovės vietoje, arba ne. Jeigu ne – tada jūsų komandos nariams teks ją atkovoti. Vėliavnešiui patartina pasislėpti ir tiesiog laukti. Pageidautina, kad šalia vėliavnešio būtų vienas ar du komandos draugai, pasiruošę padėti atremti priešininkų bandymus atkovoti savo vėliavą. Ir tuo pačiu metu jūs neturite palikti neapsaugotos bazės (jeigu slepiamasi ne bazėje!). Jeigu bazė bus neapginta, joje greičiausiai įsikurs priešininkų narys. Kai tik komandos draugai nufragins priešininkų vėliavnešį, jūsų vėliava ta pačią akimirką atsiras bazėje. Na, ir ją tą pačią akimirką pačiups jau laukiantis priešininkas, ir viskas prasidės iš naujo. Nieko nėra apmaudesnio kaip iš dešimto bandymo atgauti vėliavą, ir tik tada, kad ji kitą akimirką vėl būtų prarasta.

Atrodo, kad bus ką veikti – ar ne per daug reikalaujama? Visai ne. CTF galima žaisti ir tik mišlotai įsivaizduojant situaciją, ir žaidžiant klane (specialioje komandoje), kurioje kiekvienas narys labai tiksliai žino savo vaidmenį ir ką kokiu atveju tur daryti. CTF – labai greitas žaidimas, kuriame reikia kuo efektyviau paskirstyti turimus resursus (žmogius), kad ir kiek jų būtų. Ko trūksta visada – tai laiko. Gerai, mačo galima pradėti tiesiog fiziškai jausi laiką – kiekvieną akimirką jūs įvertinate, tai, ką galite daryti, ko neapsimoka, ką suspėsite, o ko ne. Tai ypač jaučiamas begatū rėio prieš su jo vėliava ar į vėjantis.

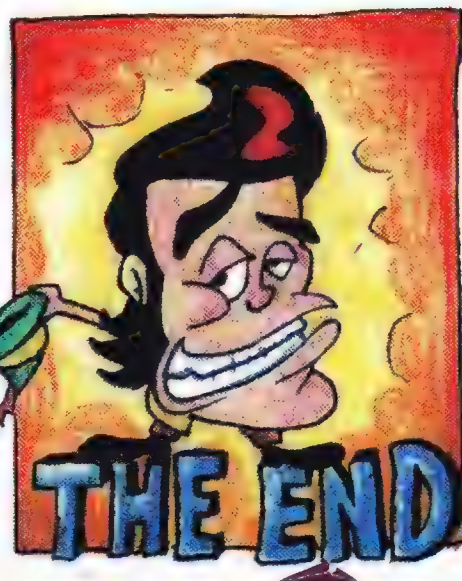
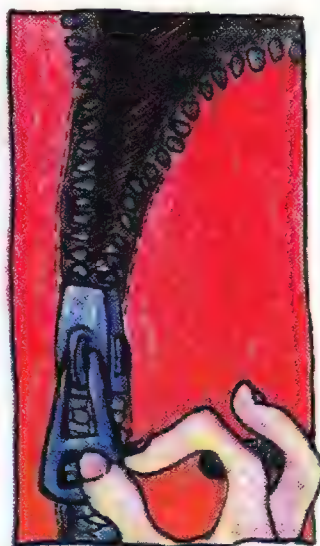
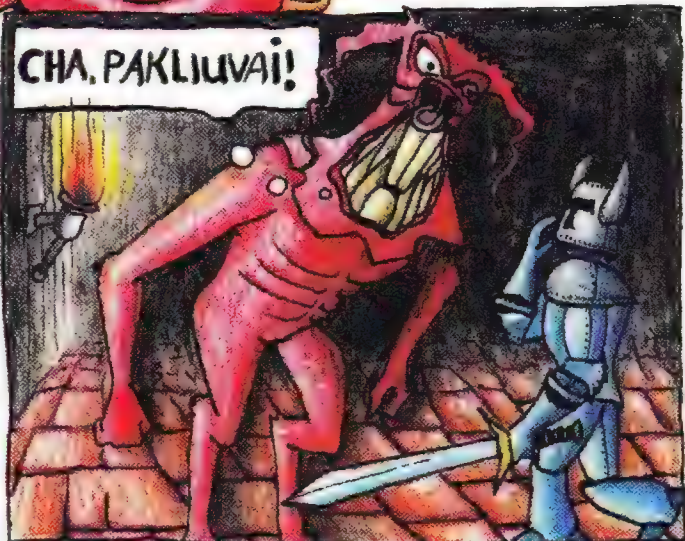
*Scratchy*

(Išėjimas kitame numeryje)



# DUNGEON KEEPER TIESA

Darius Birutis (Vilnius)





# MIGHT AND MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN

New World Computing

RPG



Apie RPG žanro atgimimą paskutiniu metu kalbama ypač daug. Praktiškai kiekviena mažiau ar daugiau kompiuterinių žaidimų pasaulyje žinoma kompanija į savo kuriamų žaidimų sąrašą skuba įtraukti bent vieną CRPG. Ką tik merdėjęs RPG žanras atrodytų stebuklingai atgimė ir jau pasigirsta kalbos, kad 1998 metai taps RPG metais. Ar visais šiais pranašavimais ir leidėjų pažadais galima tikėti ateitis parodys, o pirmasis ir taip ilgai lauktas šių metų RPG žanro žaidimas pagaliau pasirodė ir dabar jau tvirtai galima pasakyti, — pateisino mūsų lūkesčius.

MIGHT AND MAGIC žaidimų serija jau tapo kompiuterinių RPG klasika ir nemažai prisidėjo prie šio žanro formavimosi. Visų ankstesniųjų MIGHT AND MAGIC dalių veiksmo vieta — gigantiški žaidimo pasauliai, pripildyti egzotiškiausių vietovių, galybės priešų, bei magiškų daiktų ir burtų. Nežiūrint gana didelio šios serijos populiarumo, dėl neaiškių priežasčių paskutiniuosius kelis metus jos gerbėjai veltui laukė tęsinio. "Interne" sklindę gandai, kad kompanija "New World Computing" nebėtės šios serijos, nes tradiciniai RPG prarado savo populiarumą. Bet gandai taip ir liko gandai, o "New World Computing" išleido MIGHT AND MAGIC 6: MANDATE OF HEAVEN — įrodydama, kad tradicinis RPG gali būti ir fantastiškai įtraukiantis, ir tuo pat metu atitikti visus šiuolaikinams kompiuteriniams žaidimams keliamus reikalavimus.

Žaidimo veiksmo vieta — Enrotho pasaulis — pažįstama visiems

strateginio žaidimo HEROES OF MIGHT AND MAGIC gerbėjams.

Gerasis karalius Rolandas, praeityje nugalėjęs savo blogąjį brolių Archibaldą, pradingsta, o jo suvienytą šalį užtvindo pabaisų ordos.

Karaliui pradingus, šalies valdovų lieka mažasis princas Nicolajus. Jūsų vadovaujama keturių herojų grupei tenka nelengva užduotis užsitarnauti karalystės lordų palankumą, susitikti su atsiskyrėliu visažiniu orakulu ir išsiaiškinti paslaptingąjį Rolando dingimą.

Žinoma, kelią jums teks skintis pro nesuskaičiuojamų priešų legionus. Sveiki atvykę į svetinguosius viduramžius!..

Kaip ir ankstesnėse serijos dalyse, MIGHT AND MAGIC 6 jūs valdote herojų komandą ir viską matote tarytum jų akimis. Skirtingai nei ankstesnėse

MM6 dalyse, visi jūsų herojai — žmonės, ir rinktis galite tik iš šešių klasių. Yra pagrindinės trys klasės: riteriai, magai ir klierikai. Likusios trys herojų klasės — paladinai, lankininkai ir druidai — sudarytos tarpusavyje kombinuojant pagrindines klases (pvz.: paladinas — riteris/klierikas, lankininkas — riteris/magas, druidas — magas/klierikas). Taip pat negalėsite kitaip nei kituose panašaus tipo žaidimuose, sukurti herojaus galinčio įsisavinti visus žaidime esančius sugebėjimus (visų amaatų). Kiekviena herojų klasė turi tam tikrą skaičių sugebėjimų, kuriuos ji gali išmokti. Kitaip tariant, nesitikėkite, kad jūsų herojų komanda bus sudaryta vien tik iš magijoje pasikaususių antžmonių.

Labai įdomi herojų vystymosi sistema. Nugalėdami monstrus ir vykdydami įvairiausius užduotis herojai gauna patyrimo taškus. Surinkę pakankamai taškų, bei suradę "trenerį", už atitinkamą pinigų sumą galite kelti

savo herojų lygi. Kiekvieną kartą pakėlę herojaus lygį, gaunate kelis taškus, kuriuos

galima panaudoti vystant įvairiausius igūdžius. Pakankamai išvysčius kokį nors sugebėjimą ir suradus mokytoją, galima tapti ekspertu, o vėliau ir to igūdžio meistru. Kadangi užduočių ir monstrų žaidime netrūksta, jūs turėsite pakankamai galimybių vystyti ir visapusiškai tobulinti savo herojų.

Be to, įvykdę Lordų duodamas specialias užduotis galėsite kelti net savo herojų klasę. Pavyzdžiui, paladinas (Paladin) pasikelia iki čempiono (Champion), o vėliau iki herojaus (Hero). Tai labai



patogi sistema, nes jūs pastoviai galite stiprinti savo herojų ir net į žaidimo pabaigą lygiai kyla pakankamai dažnai.

Skirtingai, nei ankstesnėse serijos dalyse MM6 bet kuriuo metu žaidėjas gali rinktis ar žaisti realia

laike, arėjimais (turn-based). Ir (nors keista) ši sistema visiškai pasiteisina. Kaip ir daugelyje kitų CRPG, MM6 didesnę žaidimo dalį užima kovos. Iš kitų žaidimų tarpo MM6 išsiskiria kovų dydžiu. Nieko keista, jei jūsų kuklus būrelis susiduria su ištisa armija kraujo ištroškusių galvažudžių arba ugnimi besispjaudančių drakonų. Manau, ne vieną geimerį ištiko lengvas šokas pirmąkart išvydus tokį reginį.

Ką gi, pats laikas pakalbėti apie žaidimo grafiką. Be ilgų išvedžiojimų galima tvirtinti, kad MM6 grafika

Konkursas Nr.1

Konkursas Nr.2

Konkursas Nr.3

Konkursas Nr.4

Konkursas Nr.5



geriausia iš visų iki šiol buvusių 3D pirmojo asmens RP žaidimų.

Nežiūrint to, kad žaidimas nepalaido 3D greitinimų, grafika čia labai aiški, spalvinga ir palieka tikrai gilų įspūdį.

MM6 naudoja du skirtingus grafinius variklius. Vieną — požemiams, o kitą vietovėms, esančioms po atviru dangumi.

Visi antraeiliai personažai, priešai bei daiktai vaizduojami naudojant plokščius 2D spraitus. Tačiau tie spraitai labai detalūs ir atrodo daug geriau nei daugelyje dabartinių žaidimų naudojama 3D poligoninė grafika.



Nors Enrotho pasaulis labai didelis (žaidimui užbaigti reikia virš 100 valandų) kiekvienas miestas ir požemis buvo kuriami individualiai.

Žaidime yra 9 magijos rūšys. Pačias stipriausias — Šviesos ir Tamsos, jūsų magai galės išmokyti tik įpusėjus žaidimą. Galybė įvairiausių burtų (tiksliau 99) padės jūsų herojams nugalėti net ir stipriausius priešininkus.

MM6 galų gale pasirodė automatinė užrašų knygtelė į kurią automatiškai užrašomos užduotys, magiškų gėrimų receptai ir kt. Taigi dabar geimeriai gali daugiau dėmesio skirti žaidimui, o ne užrašams.

Žaidimo privalumus galima vardinti be galo. Šiais laikais, kai vos ne kas antras pasirodantis žaidimas pilnas įvairiausių neišbaigtumų ir klaidų, MM6 yra stebėtinai stabilus ir išbaigtas produktas.

Nors žaidime yra nežymių trūkumų, jie tikie menki, kad kalbėti apie juos nėra prasmės.

Ir pagaliau pats svarbiausias žaidimo privalumas, kurio dar nepamirėjau — fantastiškas patrauklumas,

arba tiksliau žaidimo sugebėjimas ilgam pritraukti žaidėją prie kompiuterio, priversti pamiršti viską pasaulyje. Šią savybę geriausiai apibūdina angliškas žodis "playability". Trumpiau, MM6 puikus didelis žaidimas, kurį privalo turėti kiekvienas RPG geimeris.

Na, o jei jūs dar niekada nežaidėte RPG ir svarstote nuo ko pradėti, tai šis žaidimas — puiki galimybė susipažinti su nepakartojamu RPG žaidimų pasauliu.

Loner



## THE NEVERHOOD

*DreamWorks Interactive*

P75, 8 MB RAM, 4x CD-ROM, SVGA, 10 MB HDD, Win'95

Šis "surask ir paspausk" žaidimas toli gražu ne toks kaip visi kiti tokio tipo žaidimai. Jis išsiskiria ir savo garsais, ir grafika, ir pačia idėja. THE NEVERHOOD — tai "šalis niekada" (taip sąlyginai išvertus iš anglų kalbos skambėtų žaidimo pavadinimas), į kurią panašios dar tikrai nebuvo sukurta nei žaidimuose, nei kine. THE NEVERHOOD — tai puikios vyrų iš "DreamWorks Interactive" fantazijos vaisius.

Ir ne tik fantazijos — žaidimo techninis atlikimas irgi neblogas. Visų pirma krinta į akis pagrindinė sudedamoji dalis — plastelinas. Viskas žaidime yra padaryta iš šios medžiagos: uolos, namai, medžiai, obuoliai ir net vanduo. Kas be ko, pagrindinis herojus irgi iš tos pačios medžiagos. Beje, jis "nulipdytas" be galo meistriškai: viskas, pradedant eiseną ir baigiant be galo idiotišku veidu liudija jį esant padarytam iš plastilino. Neveltui ir vardas

— "Clayman" ("plastelino žmogus"). Vien pažvelgus į jį iškart matosi, kad visos smegenims jo makaulėje tikrai nėra, bet tai anaipol neatstamia — pro-

tingas plastelinas juk ir būti negali, argi ne taip? Nors Claymanas bukas kaip kelmą, tačiau jis yra ganėtinai savita asmenybė. Truputėlį pažaidę tikrai priprasite prie jo plastelininės mimikos, jo plastelino kojų šlepsėjimo ir įvairiausių užsiemimų (kai ilgiau paliksite jį ramybeje). Man labiausiai patinka, kai jis nusiima savo galvą(!) ir surengia savotišką lėlių spektaklį...

Apie žaidimo pasaulį būtų galima pasakyti be galo daug. Galėčiau pradėti pasakoti, kaip idomiškai atrodo videomagnetofonas ar obuolys iš plastelino ir ką Claymanas veikia užvalgęs tokio obuolio, tačiau žodžiai lieka žodžiais. Apsiribosiu keliomis techninėmis smulkmenomis. Žaidimui sukurti prireikė 10 kg įvairių spalvų plastelino; ir iš jo buvo nulipdytas visas NEVERHOOD pasaulis (padarytas iš medžio ir apteptas plastelinu). Po to jis buvo nufilmuotas tarsi paties žaidėjo, vaikstančio po šį "plastelino toją", akimis. Taigi, eidami iš vienos vietos į kitą matysite tikrus vaizdus, realiai egzistuojantį pasaulį, o ne negyvą kompiuterinę grafiką. Tiesa, pats Claymanas ir mįslės yra kompiuteriu animuoti, tačiau kitaip ir būti negali: juk tiek mažai filmuotos medžiagos telpa normaliaame kom-

**PIKSELIS**

**KOMPIUTERIAI**

**PERIFERIJA**

**MULTIMEDIA**

**PROGRAMOS**

**SERVISAS**

**INTERNET PASLAUGOS**

**VISADA GEROS KAINOS**

Adresas: Vilnius, A. Vivulskio 18-305  
Telefonas: 23 23 68, 65 28 13  
Faksas: 23 23 69  
Internet: <http://www.piksels.lt>



paktiniame diske, jau nekalbant apie visą programą. Be to, taip pagreitinamas pats veiksmas.

Pati idėja, jau neminint medžiagos, irgi ganėtinai originali. Patekę į žaidimo pasaulį atsirandate ekrane, kur ramiai miega Claymanas. Prižadinkite jį, išmuškite duris ir keliaukite į platų pasaulį laimės (o teisingiau – prasmės) ieškoti. Visur rasite tamsių plastelino stačiakampių, kurie čia vaizduoja videokasetes. Nuneškite jas prie artimiausio "vidiako" – taip sužinosite šios šalies istoriją, o tuo pačiu ir savo žaidimo tikslą. Pakeliui sutiksi ganėtinai sunkių ir, kaip ir visa kita, netradicinių galvosūkių. Patikėkite, ne sutiksime ganėtinai sunkių ir, kaip ir visa kita, netradicinių galvosūkių. Patikėkite ne vieną valandą sugaišite, narpliodami vieną ar kitą miselę. Tuo pačiu iškart patarai: neieškokite žaidimo aprašymų ir neklausinėkite žinančių, kaip įveikti vieną ar kitą žaidimo etapą – prarasite daug malonumo. Juk taip gera po ilgų valandų, praleistų prie monitoriaus, sulaukti išganingos minties, ir pačiam

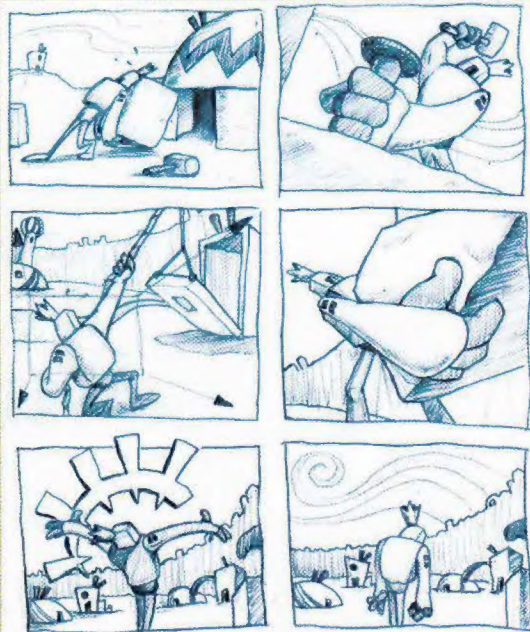
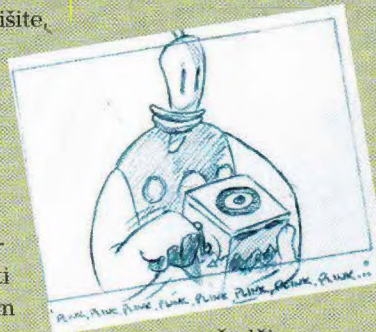
filmui žiūrėti kompiuterio nereikia – siūlyčiau apie tai pamąstyti...

Pavyzdžiui man labiausiai patinka žaidimo garsas – taip įgarsinto žaidimo dar niekada nesu matęs. Kiekvieną kambarį atitinka tam tikra "muzikėlė", kurią atlieka ne vien instrumentai (dažniausiai gitara), bet ir įdainuota žmogaus balsu. Tiesa, gal kiek per drąsiai pasakiau "įdainuota": kartais tai švilpimas ar paprasčiausias murmėjimas kur žodžių prasmės nesuprasi

– žodžiu, garsas geras, bet teksto nėra. Garso efektai taip pat nepriekaištingi. Beje, kai prieisite prie radijo, nepamirškite ir išklausykite visas stotis. Galite rasti visai neblogų garselių...

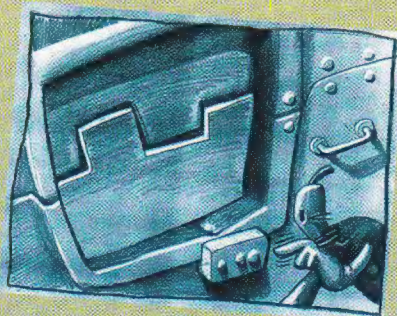
Dar viena šio žaidimo šauni savybė, kad be galo daug vietos palikta laisvam vaikščiojimui ir tyrinėjimui. Jau vien siena, ant kurios surašyta Neverhood istorija, verta tikrai daug. Ji tęsiasi per kelias dešimtis ekranų. Taigi, jei nenorite vien šaudyti, gaudyti, sprogdinti ir t.t. – šis žaidimas būtinai turi būti jūsų žaidimų kolekcijoje.

Gyriau gyriau šį kūrinį, gal dabar galima ir mažumėlę pakritikuoti. Šio žaidimo grafinis variklis tikrai galėtų būti geresnis. Striginėjantis vaizdas kiekvieną kartą Claymanui pradėdant judėti šiek tiek iğrista. Taip pat šiek tiek problemų sukelia kartais "pabėganti" pelė, bet ilgiau pažaidus galima priprasti. Dėl savo išskirtinumo THE NEVERHOOD jau tapo žaidimų istorijos



pajudėti to-  
Daug maloniau negu pasiėmus aprašymą peržiūrėti visą žaidimą tarsi filmą. O

liau.



dalimi, ir, manau, kiekvienas geimeris turi jį žinoti, kaip ir DOOM'ą bei CIVILIZATION. Taigi, jei dar nesate matęs šio žaidimo, tai dabar pats laikas pamatyti, nes neturėsite ką papasakoti savo vaikams!

**KAUNO PILIGRIMAS**

**ŠVEICARIJA** 1070 Lt  
CJURICHAS - LIUCERNA - BERNAS - BAZEUS  
06.18, 07.07, 07.27, 08.13, 08.22

**GRAIKIJA** 2050 Lt  
VIENA - DEIFAI - ATENAI - SPARTA - OLIMPIJA  
06.14, 07.19, 09.19

**PORTUGALIJA - ISPANIJA** 2090 Lt  
PRAHA - BARSELONA - GRENADA -  
USABONA - MADRIDAS - LURDAS  
05.30, 06.27, 08.08

**PRANCŪZIJA** 1240 Lt  
PRAHA - PARYŽIUS - LUAROS SENO PLYS  
FUTUROSKOPAS - SI MIŠIUS  
05.28, 06.18, 07.09, 08.13

**PARYŽIUS** 930 Lt, jaunimui - 830 Lt  
PRAHA - PARYŽIUS - AMSTERDAMAS  
05.17, 05.31, 06.19, 07.10, 07.19, 08.01, 08.23

**NICA** 2080 Lt  
KANAI - MONTE KARLO - MONAKO  
06.24, 08.01

**ITALIJA** 1490 Lt  
VIENA - ROMA - Vatikanas - NEAPOLIS - PIZA -  
FLORENCIJA - SAN MARINAS - VENECIJA  
05.20, 06.10, 07.01, 07.22, 08.12, 09.02

**poilsis ITALIJOJE - MINIMI** nuo 1910 Lt  
06.14, 07.19, 09.19

**LONDONAS** 1200 Lt  
PRAHA - PARYŽIUS - AMSTERDAMAS  
04.02, 05.02, 06.02, 06.27, 07.11, 08.08

**NORVEGIJA** 1895 Lt  
OSLAS - ULEHMERIS - FIORDAI -  
BERGENAS - GIOTEBORGAS  
06.24, 07.18, 08.02, 08.20

**AUSTRIJA** 690 Lt  
BUDAPEŠTAS - VIENA - ALPES - ZALCBURGAS  
06.29, 07.17, 08.04, 08.23

**BUDAPEŠTAS - KROKIJIA** 420 Lt  
05.16, 06.06, 06.20, 07.04, 07.18, 07.25,  
08.01, 08.08, 08.15, 08.22

**PRAHA - KARLŠTENAS - KARLOVY VARY** 350 Lt  
05.10, 05.24, 05.31, 06.07, 06.14,  
06.24, 06.28, 07.05, 07.12, 07.19, 07.26,  
08.02, 08.09, 08.16, 08.23

Kaunas tel.: 207205, 209891;  
Vilnius tel.: 611800, 630783;  
Klaipėda tel.: 213333, 295409;  
Panevėžys tel.: 424363;  
Šiauliai tel.: 433995.

Lic. Nr 000145

**Dėmesio!!!**  
**Konkursas žurnalo**  
**prenumeratoriams.**

Jei užsiprenumeravote KIBERZONĄ galite laimėti kelionę į Prahą. Siųskite mums prenumeratorų kvitų kopijas ir burtų keliu išrinktas skaitytojas laimės kelionę į Prahą dviems asmenims. Kvitus galima siųsti iki 06.30



# EARTH 2025

(atkelta iš 33 psl.)

žvalgybininkai neapsiriboja tiksliai šnipinėjimu: jie gali atlikinėti ir įvairias diverzijas prieš teritorijoje.

Galima plėsti įvairią teroristinę veiklą. Kariuomenės įsigyti galima dviem būdais: perkant arba gaminant. Paprastai efektyviau yra pirkti, ypač esant pakankamai stipriai ekonomikai. Gerai išvysčius gamybą savo karinė technika galima pardavinėti bendrame žaidėjų turguje. Jūs paprašote savo kainos, sumokate mokesčius ir pasiūlymas atsiranda turguje, kur tokie pat, kaip jūs gali jūsų prekę nusipirkti. Kariaujant negalima per daug įsijausti: geriau nepulti per daug silpnų, nes galite susilaukti ekonominių sankcijų, o tai gali stipriai sukirsti visą jūsų valstybę.

## Žaidimo pradžia

Žaidimo pradžia paprasta: jūs

užregistruojate savo naują valstybę ir po poros minučių elektroniniu paštu gavę patvirtinimo kodą, galite prisijungti prie žaidimo. Šioje planetoje, nesiaučia visiškai anarchija, čia yra kažkas panašaus į Tautų sąjungą, kuri minimaliai prižiūri visas valstybes, neleidžia dideliems skriausti mažųjų, t.y. atlieka minimalią kontrolę. Taigi jūs, kaip naują žaidimą, ji gins lygiai 100 ėjimų, kol jūsų valstybė neatsistos ant kojų.

Per tuos 100 ėjimų niekas negalės jūsų atakuoti, žinoma jums irgi neleidžia vystyti karinės veiklos. Ėjimai šiame žaidime skaičiuojami gana paprastai, kas 40 minučių yra pridamas naujas ėjimas, taigi normaliai žaidžiant, reikėtų kiekvieną dieną išskirti šiam žaidimui bent po pusvalandį, visą kitą laiką paskirti strateginiams planams rengti. Ėjimai išnaudojami irgi gana paprastai: viena operacija – vienas ėjimas. EARTH 2025 nuolat transformuojasi ir yra tobulinamas, kas keletą mėnesių yra paleidžiama vis nauja jo versija, kur yra įvedami įvairūs

patobulinimai. Žaidžiant jį reikia turėti bent jau minimalias anglų kalbos žinias ir žinoma "Interneta" :). O šiaip žaidimas yra gana dinamiškas ir įdomus. Įdomumas, mano manymu, yra tas, kad žaidžia "tikri" žmonės, tokie kaip tu ir aš, ir numatyti jų veiksmus yra neįmanoma. Kartais jie pradeda elgtis visiškai nelogiškai.

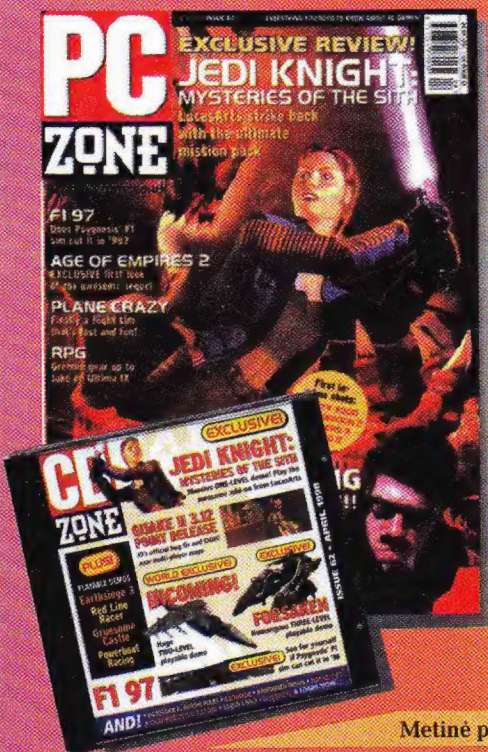
Šiame žaidime tenka gana dažnai patirti ir pakilimų ir nuopolių. Atėjęs vieną dieną gali rasti tik savo valstybės griuvėsius, nes, matai, ši nepatiko to pasaulio galingajam. Bet protingai valdant galima vėl sugrįžti į prarastas aukštumas. Svarbiausia neįsigyti mirtinų priešų, nes ir be jų ten sunku.

Ilgainiui šitas žaidimas tampa lyg gyvenimo būdu. Paprastai viena partija vyksta 3-4 mėnesius, o prie jos galima prisijungti bet kurią dieną. Taigi bandykite. Gal sugebėsite nušluostyti visiemis nosis, pasiekdamas aukščiausią vietą.

EarL

## Kitame numeryje skaitykite:

UNREAL  
ALLODS  
REDLINE RACER  
Iš kompanijos "Sierra"  
istorijos  
BALDUR's GATE  
LUCIFER  
DRAKAN  
RPG



**PC ZONE** – žurnalas su kompaktiniu disku. Leidžiamas Anglijoje kartą per mėnesį. Jame rasite ne tik naujausių žaidimų apžvalgas, bet ir demonstracines versijas.

Norėdami įsigyti naujausią žurnalo PC ZONE numerį už 45 litus surašykite savo duomenis ir išsiųskite kortelę nurodytu adresu.

Prašau išsiųsti man sekantį PC ZONE numerį su kompaktiniu disku. Už kurį sumokėsiu 45 litus, atsiimdamas jį pašte.

Vardas \_\_\_\_\_ Pavardė \_\_\_\_\_

Adresas \_\_\_\_\_

Pašto indeksas \_\_\_\_\_

Kortelę siųsti adresu:

UAB "POLIMEDIJA"  
Švitrigailos 8/14  
Vilnius

Metinė prenumerata priimama: UAB "POLIMEDIJA", Švitrigailos g. 8/14, Vilnius, tel. (22) 235 202





*8 metų lietuvių rinkoje  
3 metų garantija*

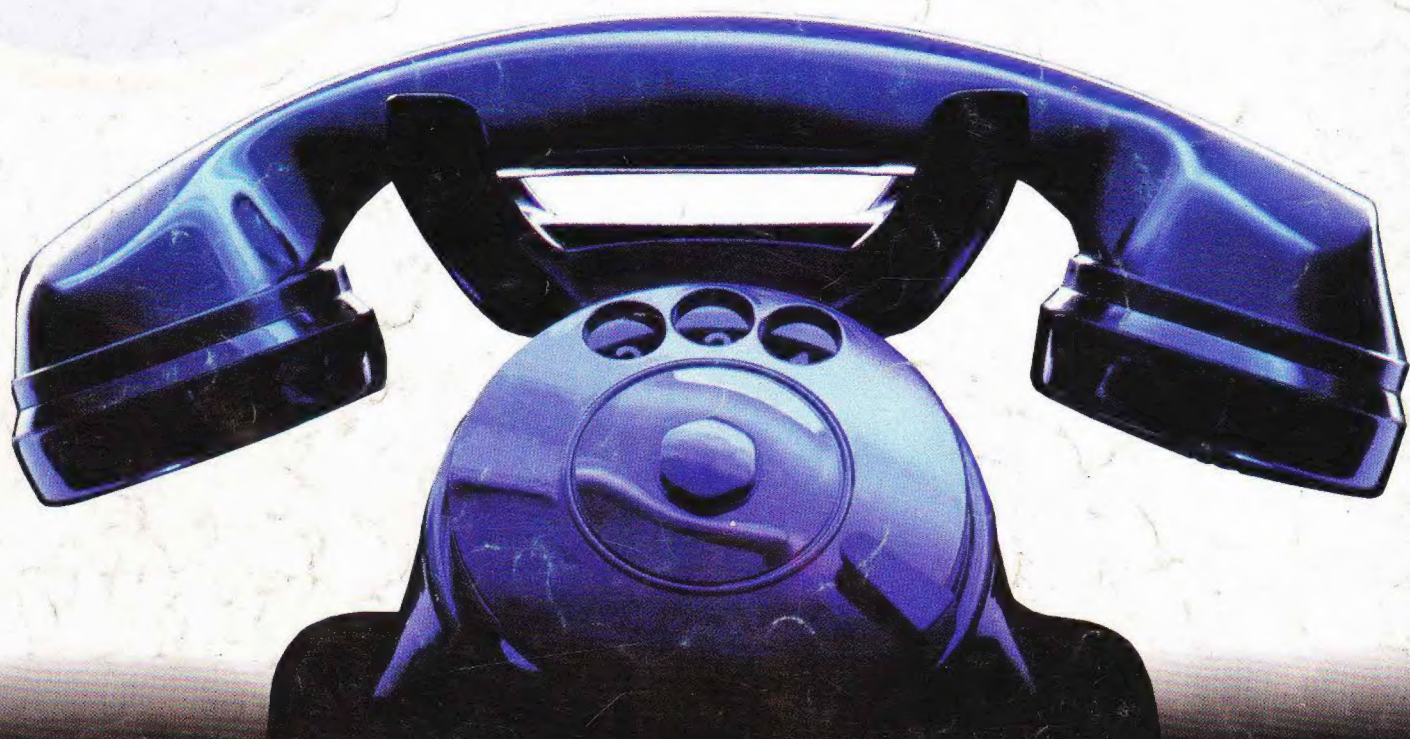
**TORNADO EXPERT**

**Kompiuteris Jūsų namams**

**AIVA SISTEMA**

Vilnius, tel.: 62 38 89, 22 79 05, faksas: 22 78 25;  
Vilniaus salonas: Goštauto g. 4, tel.: 22 74 84, info@salonas.aiva.lt  
Kaune: Maironio g. 26a, tel.: 8 27 22 46 92, office@kaunas.aiva.lt  
Klaipėdoje: Taikos pr. 24a, tel.: 8 261 29 57 54, antanas@klaipeda.aiva.lt  
Šiauliuose: Dvaro g. 88, tel.: 8 214 43 93 25, E-mail: goga@siauliai.aiva.lt





# **"CYBERNET"**

**KIEKVIENĄ ŠEŠTADIENĮ**

**9.40**

**KARTOJIMAS ANTRADIENIAIS**

**14.25**